MEGA HIT NA CD!



CLICK!

NR 12/2004

nr indeksu 351555



16 listopada 2004

8.90 zł
(w tym 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:

SpellForce: Zakon Świtu

Najlepsze w tym roku połączenie RTS i RPG! Dużo magii, rycerzy, potworów i podłych magów...



MoH: Pacific Assault

Pakuj broń i leć nad Pacyfik! Słoneczne Pearl Harbor czeka na ciebie...

Tony Hawk's... Underground 2

Kolejne zabawy z chudym wyrostkiem, który stał się królem deskorolki

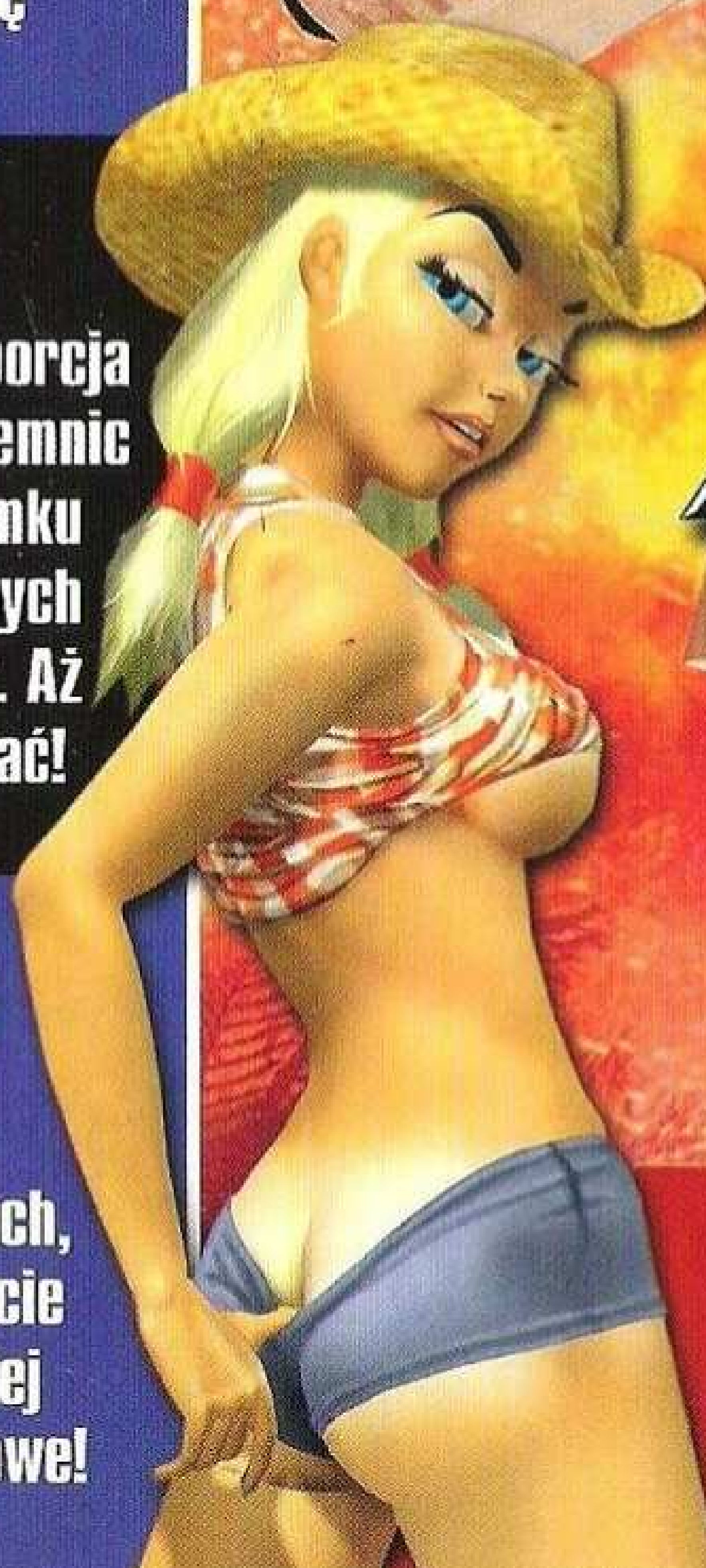
Silent Hill 4



Czwarta już porcja mrocznych tajemnic wprost z domku na cichych wzgórzach. Aż strach się bać!

Port Royale 2

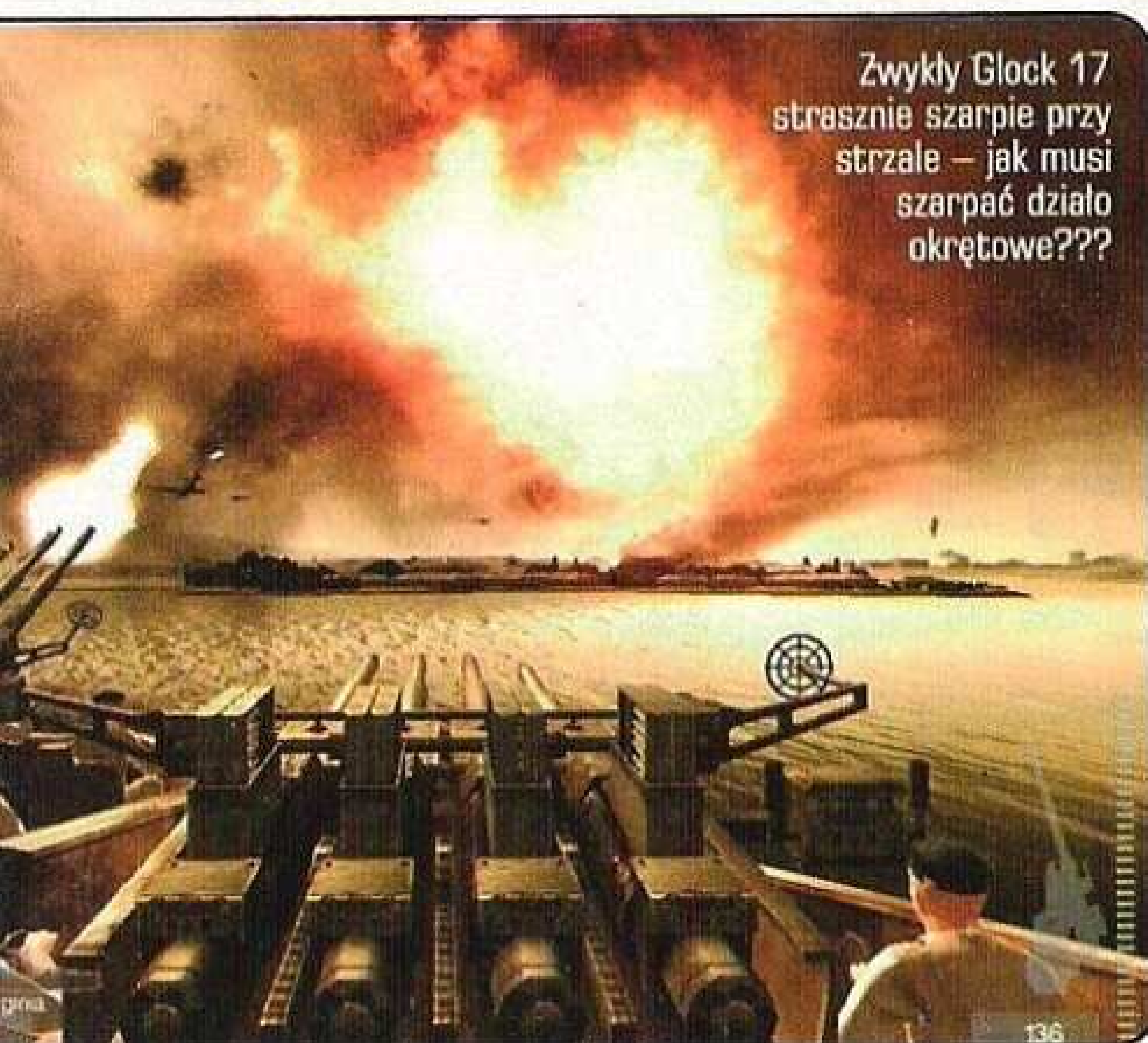
Zakrapiana karaibskim rumem opowieść o piratach, dumnych żaglowcach, złocie oraz... budowaniu morskiej potęgi. Ahoj, szczury lądowe!



STAR WARS BATTLEFRONT

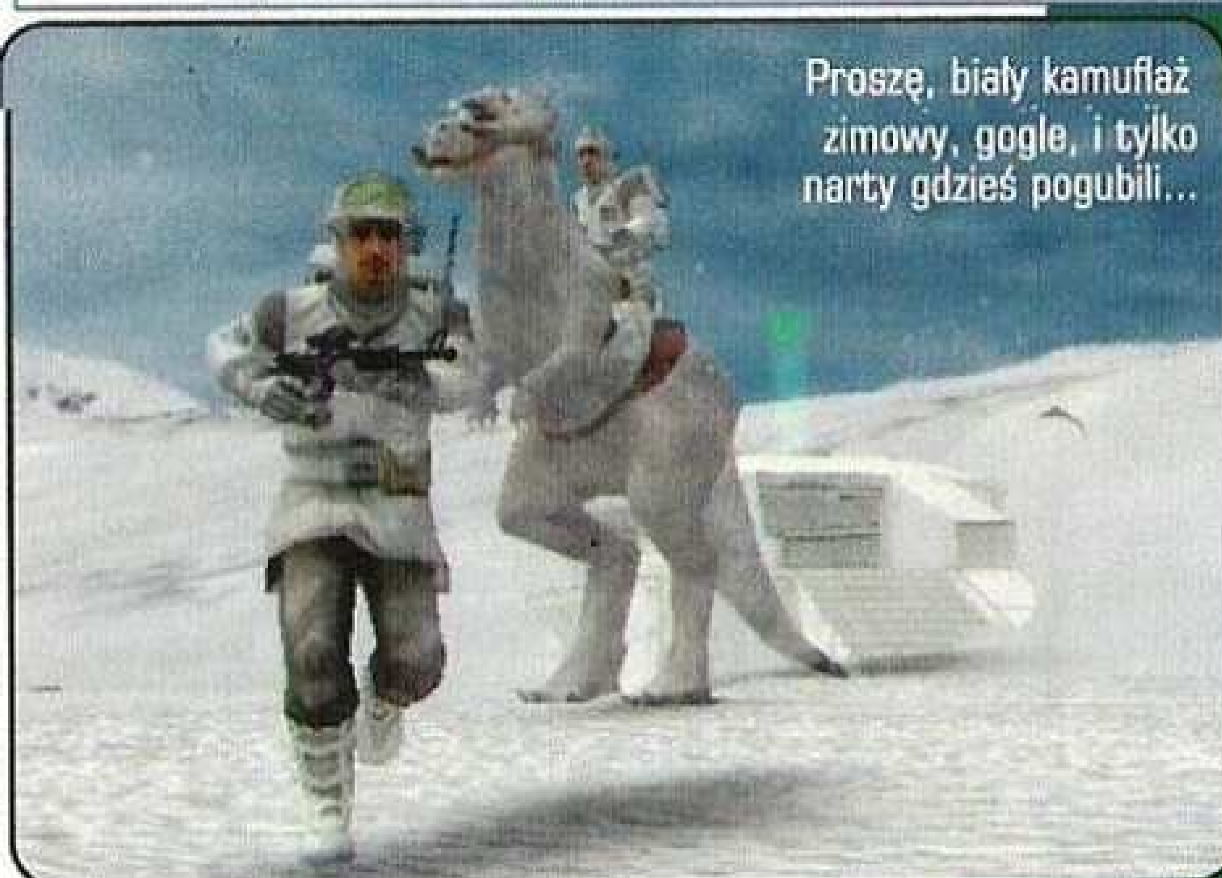
Larry: Magna Cum Laude

Który to już Larry? Tego nie wie chyba nikt. Mimo sędziwego wieku platfusowaty podrywacz ma się dobrze


Zwykły Glock 17 strasznie szarpie przy strzale – jak musi szarpać działo okrętowe???

Poradniki

Nie tylko gry


Proszę, biały kamuflaż zimowy, gogle, i tylko narty gdzieś pogubili...

Zapowiedzi

Temat numeru

Recenzje





Jeśli nigdy nie ślizgałeś się deską po drucie wysokiego napięcia, spróbuj – ponoć na Ziemi kończy się węgiel

Wesołych Zaduszek?

Z czym kojarzy się wam listopad? Jesienią? Świętem zmarłych? Kiepską pogodą, deszczem i pierwszymi przymrozkami? A może z... Bożym Narodzeniem!? Nie, wcale nie zwariowaliśmy... po prostu żyjemy w tak skomercjalizowanym świecie, że nawet Święta stały się po prostu towarem, który trzeba jak najlepiej sprzedać.

Z tego właśnie powodu zapewne, mimo iż mamy drugi tydzień listopada, w niektórych sklepach oraz na ulicach zaczęły pojawiać się pierwsze choinki i ozdoby świąteczne. A za chwilę zapewne w prasie pokarzą się pierwsze reklamy typu: „Nie zapomnij o prezentach gwiazdkowych". Zapobiegliwość czy może głupota? Chyba jednak to drugie, no bo jak ktoś mógłby przeoczyć święta Bożego Narodzenia?

Żyjemy w absurdalnych czasach, w których rzeczywistość wirtualna miesza się z tą prawdziwą, kicz idzie pod rękę wraz z wielką sztuką, a gwarancją powodzenia w życiu jest umiejętność sprzedania wszystkiego – samego siebie, obietnic bez pokrycia, sztucznej nerki...

Nie chcemy pozostawać w tyle, dlatego nasze recenzje możecie potraktować już jako kompendium dla rodziców pt. „Czego gracz oczekuje pod choiną." W najnowszym CLICKU! znajdziecie teksty pisane szczerze i od serca przez naszych autorów. Nie zabrakło oczywiście waszych ulubionych listów, które wyszukał w pełni niezależy i bimbający na wszystkie konwenanse Randall. W tej beczce miodu łyżką dziegciu jest niestety obrzydliwie komercyjna, pełna wersja superprzeboju SPELLFORCE: ZAKON ŚWITU, która znalazła się na naszych CD. Ale to chyba jesteście nam w stanie wybaczyć?

redakcja





Sport to zdrowie – o czym wiedzą wszyscy, którzy skręcili nogi, połamali ręce czy mieli wstrząs mózgu podczas treningu lub na zawodach

STRATEGIA

SPELLFORCE
ZAKON ŚWITU

Niemal zawsze wyśmiewam się ze schematu, który twórcom gier komputerowych każe czynić głównego bohatera wybawcą całego świata i jedyną nadzieją ludzkości. Ale z drugiej strony, niby w kogo miałbyś się wcielać w RPG? W żebraka proszącego o jałmużnę na ulicy? No właśnie... **Dlatego też nic dziwnego, że w SPELLFORCE jesteś Wybrańcem. Przywołanym w magiczny sposób Rycerzem Runów, którego zadaniem jest wspomóc siły dobra w narastającym konflikcie z siłami zła oraz ciemności.** Grę zaczynasz od wykreowania bohatera, czyli wybrania, jakimi zostanie obdarzony cechami oraz umiejętnościami. Te pierwsze decyzje są dość ważne, gdyż do nich dostosujesz następne, podejmowane przy każdym awansie na kolejny poziom doświadczenia. Generalnie mówiąc, bohater może specjalizować się w walce wręcz (broniach lekkich oraz ciężkich), walce dystansowej lub też w różnych rodzajach magii. Oczywiście jest zdolny do połączenia umiejętności i na pewnym etapie gry warto herosa uczynić zawodnikiem nieco wszechstronniejszym. **Bardzo interesujące jest szkolenie bohatera w używaniu czarów.** A to dlatego, że w SPELLFORCE jest bez liku przeróżnych zaklęć należących do kilku szkół magii.

Scenariusze można podzielić na dwie grupy. W pierwszych nie jesteś w stanie powołać armii. W takim wypadku Rycerz Runów musi radzić sobie sam, ewentualnie z pomocą przywołanych bohaterów. Druga grupa scenariuszy to taka, w której na mapie występuje Monument (dzięki niemu możesz wezwać robotników). Wtedy z góry wiadomo, że walki będą cięższe, gdyż autorzy uznali, że z wrogiem poradzić sobie musi cała armia, a nie tylko Rycerz wraz z pomocnikami. W takim wypadku budujesz miasto (zarówno gmachy służące gospodarce, jak i wojskowości) oraz zbierasz surowce potrzebne do rozbudowy i powołania armii.

W grze odwiedzisz przeszło 20 krain, a w każdej z nich otrzymasz kilka misji do wykonania (w tym niektóre o bardzo dużym stopniu skomplikowania). Rozprawisz się z tysiącami potworów, zbierzesz setki magicznych i niemagicznych przedmiotów, poznasz dziesiątki kapitalnych czarów, weźmiesz udział w gigantycznych bitwach. SPELLFORCE to gra wciągająca od pierwszych minut, z rewelacyjnie przygotowaną oprawą multimedialną oraz trzymającą w napięciu fabułą. Ja przez wiele wieczorów nie mogłem się od niej oderwać i kiedy obejrzałem film końcowy, było mi naprawdę przykro, że to już koniec zabawy.

tekst: Jacek Piekara

Co na CD?

CD1 i CD2
• Pełna wersja:
SPELLFORCE: ZAKON ŚWITU + pełna instrukcja do gry

Nie działa?

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!

• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰

• Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click”.

VAMPIRE® THE MASQUERADE BLOODLINES

Ach, the children of night. What music they make. – Bela Lugosi, „Dracula", 1933 r.

Kilka tygodni temu, dzięki uprzejmości firm Activision i LEM, miałem okazję spędzić parę godzin przy prawie ukończonej grze VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES. Odlatujący wczesnym rankiem samolot zabrał mnie do londyńskiego biura Activision, gdzie trwały otwarte dla prasy testy programu. Materiał, który właśnie czytasz, oparty jest więc na wiedzy z tzw. „pierwszej ręki", a nie na internetowych plotach i pogłoskach!

Fakty i akty

Na początek przypomnijmy podstawowe fakty. Nad BLOODLINES pracuje Troika Games – autorzy ARCANUM oraz ŚWIĄTYNI PIERWOTNEGO ZŁA – co samo w sobie jest już dużym wydarzeniem, zważywszy na klasę ich poprzednich produkcji. Programem zarządza kod graficzny Source, który powstał na potrzeby HALF-LIFE 2. BLOODLINES ma się ukazać na dniach (premiera została przyspieszona, bo autorzy zrezygnowali z implementacji trybu Multiplayer), więc wszystko wskazuje na to, że właśnie w tej grze Source zadebiutuje.

I nie ma co narzekać, jako że debiut będzie to nader udany. Nowy VAMPIRE jest grą RPG, a nie FPP, w związku z czym pewne opcje silnika (jak fizyka wszystkich widocznych na ekranie przedmiotów) nie zostają tu wykorzystane. Mimo to program robi wrażenie. Wprawdzie już poprzednia MASKARADA zrealizowana była w 3D, lecz w sequelu będziemy mieli do czynienia z nieco innym sposobem prezentacji wydarzeń na ekranie. W grę będziesz mógł się bawić, obserwując świat z oczu postaci lub też z kamery podążającej za bohaterem/bohaterką (à la TOMB RAIDER).

Ale dość o szczegółach – zapominam o tym, co jest tak naprawdę najważniejsze. Największą zasługą Source'a jest fakt, że widziany na ekranie świat żyje. Poszczególne sekcje są spore i zamieszkuje je zaskakująco dużo postaci, z którymi można wejść w interakcje. Dzięki technologii motion-capture ruchy trójwymiarowych modeli do złudzenia przypominają zachowanie żywych ludzi. Twoi rozmówcy żywo gestykulują, śmieją się, marszczą brwi lub zagryzają wargi, a wszystkie te miny zrealizowane są w bardzo przekonujący sposób. Co ciekawe, modele mają tak ustawione oczy, że nie sposób oprzeć się wrażeniu, że rozmówcy rzeczywiście na nas patrzą. To jednak nie wszystko. Realizm zwiększają świetnie dobrane głosy bohaterów, wrażenie robi też bezbłędna synchronizacja ruchu ust z wypowiadanymi kwestiami. Dodajmy do tego fantastyczny design postaci. W BLOODLINES spotkasz wielkich, wydziarganych grubasów, wampiryczne nimfetki w strojach angielskich uczennic, chudych pokurczy w lateksowych kombinezonach, dilerów, dziwki, alfonsów i transformersów. Ta gra zdecydowanie nie nadaje się dla dzieci!



Lokacje, atrakcje

Olbrzymie brawa należą się projektantom poziomów. Akcja BLOODLINES toczy się we współczesności i zahacza o takie miejsca jak Santa Monica, Los Angeles czy Hollywood. Podczas zabawy odwiedzisz także chińską dzielnicę, szpitale, tonące w złocie apartamenty, nocne kluby, przeróżne kanały i katakumby. Trafisz do nawiedzonej posiadłości i zmierzysz się z żywymi trupami w tajnych laboratoriach. Możesz mi wierzyć, w każdej sytuacji będziesz pod wrażeniem otaczającego cię świata. Mógłbym oczywiście napisać, że w BLOODLINES ujrzysz bardzo ładne tekstury, lustrzane powierzchnie,





Nie wszyscy wrogowie, których spotkasz w tej grze, dadzą się pokonać kilkoma ciosami. Ta pani, na przykład, się nie da

SOUNDTRACK

Gra sygnowana przez Activision nie może obejść się bez efektownej ścieżki dźwiękowej. Nie inaczej jest tym razem. Autorem przewodniego motywu muzycznego BLOODLINES jest Al Jorgensen z formacji Ministry. Kompozycji mistrza towarzyszy szereg innych, równie ciekawych utworów. Oto pełna playlista: Aerial – „Pound", Chiasm – „Isolated", Daniel Ash – „Come Alive", Darling Violetta – „Smaller God", Die My Darling – „Needles Eye", Genitortures – „Lecher Bitch", Lacuna Coil – „Swamped", Ministry – „Bloodlines", Tiamat – „Cain".

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



Podczas gry dynamicznie zmieniają się warunki pogodowe. Kilka minut po zrobieniu tego zdjęcia w tym miejscu padał już deszcz...



przeróżne półprzezroczystości i inne takie, ale bardziej liczy się chyba to, że świat VAMPIRE gwarantuje bardzo, ale to bardzo wciągającą atmosferę. I dobrze!

O fabule słów parę

Zgodnie z zasadą mistrza Hitchcocka, gra rozpoczyna się od wielkiego BUM, a potem napięcie rośnie. Wcielasz się w rolę dopiero co stworzonego wampira, który – jak się szybko okazuje – stworzony został nielegalnie. Na twoich oczach twój kreator zostaje rozdarty na strzępy przez sługi lokalnego księcia wampirów. Ty jednak przeżyjesz i lokalny władca zleci ci pewną misję. Od tego momentu rozpoczyna się właściwa rozgrywka i tylko od ciebie zależy, w jakim kierunku się potoczy. W świecie gry rywalizują ze sobą różne klany wampirów, a ty będziesz musiał odnaleźć się w nowym układzie. Jak obiecują autorzy, użytkownik otrzyma swobodę działania – począwszy od doboru kwestii dialogowych, a skończywszy na podejmowaniu najważniejszych decyzji „życiowych" młodego wampira. Musisz przy tym pamiętać, że w tej grze każda podjęta akcja pociąga za sobą inne – i to nie zawsze pożądane.

W przeciwieństwie do poprzedniej części, tym razem nie otrzymasz gotowego bohatera. Do gracza należeć będzie wybór płci, klanu i poszczególnych umiejętności wampira. W BLOODLINES będziesz mógł grać zarówno jako koleżka w stylu Brada Pitta z „Wywiadu z wampirem", jak i w stylu bohatera „Nosferatu" Fredericha Murnaua. Oczywiście, od specyfiki wykreowanej postaci zależeć ma w BLOODLINES bardzo wiele. Wybierając skrajnie różne postaci, wybierasz de facto skrajnie różne sposoby rozwiązywania problemów. O ile np. w razie fundamentalnego konfliktu z rozmówcą reprezentant klanu Tremere posłużyłby się magią lub swego rodzaju krasomówstwem, tyle postrzelony Malkavian od razu sięgnąłby za broń.

I już koniec

Co dalej? Z tego, co widziałem, wynika, że tryb walki niczym nie będzie ustępować temu z produkcji stricte zręcznościowych. Jednym z przyjemniejszych smaczków jest wykorzystanie technologii rag-doll, dzięki której postaci realistycznie upadają po mocniejszych trafieniach. Co ciekawe, zdolności i fizyczne predyspozycje twojego bohatera będą miały bezpośredni wpływ na jego skuteczność w zwarciu – np. dobrze opanowana obsługa broni palnej usprawni celowanie i kontrolowanie odrzutu pistoletu czy innej strzelby.

W chwili, gdy czytasz te słowa, Troika pewnie wysyła już grę do sklepów. Autorom pozostało jedynie dogranie szczegółów i zlikwidowanie ostatnich niedoróbek. Byle nie zajęło im to zbyt wiele czasu, bo program zapowiada się naprawdę nieźle!

Podczas negocjacji z opornymi kontrahentami będziesz mógł posłużyć się wieloma fortelami, np. potężnym zaklęciem Zwierzęcych Szponów (yay)

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
RPG

- Troika / LEM
- http://www.vampirebloodlines.com/

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** listopad 2004
- **Gra dla:** PC

Wampiry mają się całkiem dobrze. Wprawdzie nie zdążyły na Halloween do Polski, ale to nic. Zima też im nie straszna. Oj, będzie się działo



Tom Clancy's GHOST RECON 2



Zobacz na własne oczy, do czego są zdolni wygłodniali Koreańczycy


Znajdziesz się w samym środku wojennego piekła...

Na Wschodzie bez zmian. Koreańczycy z Północy nadal głodują, ale tym razem pomaga im w tym nie tylko ukochana partia, ale i krwiożerczy i ambitny generał armii.

Niedaleka przyszłość. Ludzie nie mają co jeść, bo wspomniany generał zagarnia pomoc humanitarną, aby móc nakarmić swoje wojska. Dochodzi do zamieszek, przy czym ludność ze wsi i miasteczek wierzy, że za plagą głodu stoją Chińczycy. Wojskowy wykorzystuje ten moment, by zawrzeć cichy sojusz z Matuszką Rosiją i atakuje południowe rubieże Chin. Chińczycy proszą o pomoc społeczność międzynarodową. Na granicy (nieoficjalnie!) zjawiają się jednostki „duchów". Tak zaczyna się akcja GHOST RECON 2.

W trybie dla pojedynczego gracza do przebrnięcia dostaniesz piętnaście misji. Znajdziesz tu takie zadania jak na przykład wysadzanie mostu czy ratowanie z opresji pilota zestrzelonej maszyny sprzymierzeńców.


Do dyspozycji masz najnowsze uzbrojenie



Autorzy niektóre aspekty gry pozostawili bez zmian, np. sposób prowadzenia walki. Pamiętaj więc, że będziesz miał do czynienia z taktycznym shooterem – bezładne bieganie po mapie i strzelanie gdzie popadnie w ekspresowym tempie zaprowadzi cię do plastikowego worka. Tutaj trzeba wykorzystywać każdy krzaczek, rów czy skałę. A ponieważ środowisko wokół gracza (szczególnie roślinność) jest tak ważne, wygląda ono o wiele lepiej niż w części pierwszej gry. Wrażenie realizmu spotęgują dodatkowo warunki atmosferyczne – opad tropikalnego deszczu nie tylko utrudni obserwację terenu, ale też zwiększy poczucie zagrożenia.

W przeciwieństwie do pierwszego GHOST RECON, w sequelu sterować będziesz tylko jednym żołnierzem z plutonu. Za to masz prawo wydawać pozostałym rozkazy oraz przed misją wybierać dla nich broń (dwa miejsca na broń, dwa sloty na dodatkowe gadżety, np. granaty czy ładunki wybuchowe). Jeśli chodzi o rozkazy, będą one typowe dla tego gatunku: „utrzymuj ogień", „zajdź z lewej/prawej flanki", „pozostań z tyłu". Inteligencja twoich kompanów ma być jednak na tyle duża, że wydawanie rozkazów przez większą część gry nie będzie konieczne. Poruszając się w terenie masz możliwość ustawienia kamery w dwóch pozycjach – standardowy widok FPP oraz OTS („over-the-shoulder" czyli w naszym narzeczu: „zza ramienia"). Przypuszczam, że ten pierwszy będzie jednak bardziej popularny. Takie a nie inne środowisko, w którym toczyć się będzie zabawa, wymagać będzie jak najszerszego pola widzenia.

Ponieważ znajdziesz się w samym centrum ostrego konfliktu, na każdym kroku możesz spodziewać się niebezpieczeństwa. Z drugiej strony, czasem trafisz też na zupełnie nieoczekiwanych sprzymierzeńców, którzy będą ci służyli radą, a nawet słuchali twoich rozkazów. W grze pojawi się możliwość włączenia trybu „lone wolf", gdzie gracz będzie wykonywał misje w pojedynkę, wyposażony w najnowocześniejszy sprzęt wojskowy. Nie zabraknie też oczywiście trybu sieciowego, z takimi opcjami jak „dominacja", „ostatni żywy", „król wzgórza", „odszukaj i wykończ" czy „oblężenie".

Wersja PC oparta będzie na zasadach znanych z wersji na Xboxa. Opracowywana jest ona w dużej mierze w Szanghaju, co z uwagi na tematykę gry nie powinno nikogo szczególnie dziwić. Nawiasem mówiąc, wersja PS2 powstaje w Paryżu, co w sumie daje niezłą mieszankę. Zobaczymy zatem, czy to międzynarodowe towarzystwo zdoła zapewnić nam zabawę na przyzwoitym poziomie.


Chodźcie chłopaki, będzie fajowo. Zrobimy szklany deszcz

3 lata historii

GHOST RECON zadebiutowała 3 lata temu. Pierwsza odsłona rozgrywała się w postradzieckich republikach, a zadaniem „duchów" było zdławienie buntu komunistycznych reakcjonistów. Pół roku później, w dodatku DESERT SIEGE, zostałeś rzucony do Afryki, gdzie obserwowałeś (czynnie) konflikt między Etiopią a Erytreą. W tym samym 2002 roku autorzy zafundowali graczom kolejny pakiet rozszerzający: ISLAND THUNDER. W dodatku tym przenieśliśmy się na Kubę, gdzie po śmierci Fidela Castro pewien boss narkotykowy starał się storpedować pierwsze wolne wybory. Druga część gry kontynuuje zatem dominujący trend GHOST RECON – akcja została umiejscowiona w krajach totalitarnych, z reguły (post)komunistycznych.



Tom Clancy's Ghost Recon 2
Taktyczna strzelanka

- **Ubisoft**
- www.ghostrecon.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** koniec 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Zawodu raczej nie doświadczysz. A czy będzie jakaś większa rewolucja? Być może, ale dopiero czas pokaże...

tekst: Bartek „BaRTeS" Lewandowski

IMPERIAL GLORY



W XIX wieku liczył się tylko jeden człowiek: Napek Bonaparte!



Autorzy serii COMMANDOS postradali zmysły. Zrezygnowali z przebojowej serii taktycznych strategii z czasów II wojny światowej i postawili na... PRAETORIANS, produkcję, która trzy lata temu przyniosła straty finansowe. **W dodatku przenieśli akcję programu z niezwykle popularnego starożytnego Rzymu w epokę wojen napoleońskich.** Zupełnie jakby w XIX wieku nie było innych ciekawych okresów! Jakby nie było Bismarcka, Franciszka Józefa i polskich powstańców styczniowych! Dlaczego im nikt nie poświęci gry?

Opisana powyżej mutacja pretorian w napoleończyków objęła oczywiście i silnik graficzny. Programiści Pyro Studios przerabiali go blisko dwa lata, pożerając przy okazji blisko 700 pizz i wypijając 2700 litrów markowej coli (stosowanej przez mądre gospodynie domowe do wywabiania patyny ze srebrnych łyżeczek). Efekty ich prac są naprawdę imponujące. **Nowy engine umożliwi komputerowi dużo szybsze generowanie jednostek – nawet i 2 tysiące na bitwę.** Przy okazji poprawi ich animacje oraz wygląd, wyposażając wszystkie postacie w oryginalne stroje z epoki.

Graficy dopieścili fasady budynków i roślinność porastającą mapy, a także zaprogramowali zupełnie nowe, bajecznie kolorowe efekty pogodowe i wybuchy. Przygotowali mgłę, i to zarówno tę klasyczną, pojawiającą się nad ranem, jak i „mgłę wojny".

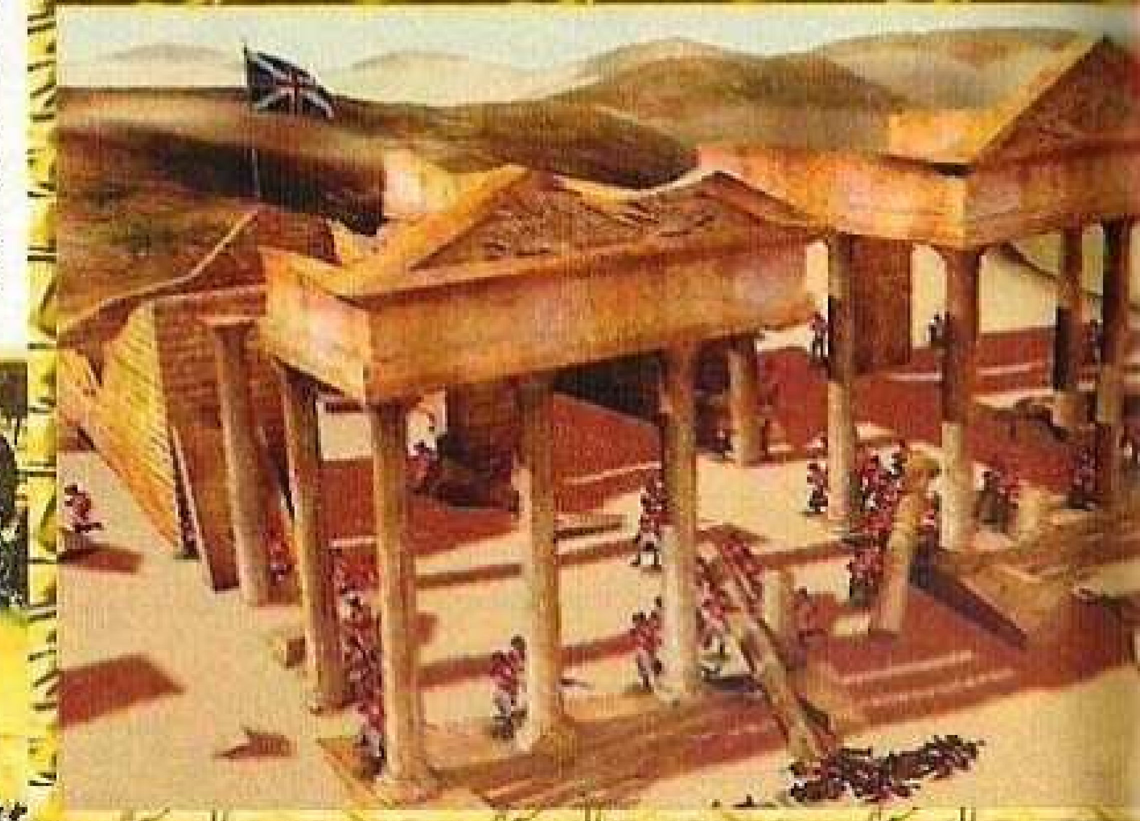
Nowy silnik fizyczny pozwoli żołnierzom kryć się za pagórkami, dużymi kamieniami, niektórymi budynkami, a nawet za zwykłymi drzewami. Wzrośnie przy tym znaczenie ukształtowania terenu, pojawi się morale, panika, a tym samym większy realizm zachowań walczących. Jeden celny strzał może teraz sprawić, iż spłoszone konie poniosą i potężny oddział pójdzie w rozsypkę. Cały albo i jego część – programiści Pyro Studios zapowiadają, iż każdy żołnierz będzie miał autonomiczną SI i wcale nie musi zachowywać się tak jak jego kolega po prawej ręce.

Realizm pola bitwy sięga oczywiście dużo dalej. Przykładowo, z wnętrza domu uzbrojonego w zaledwie jedno okno nie da się prowadzić skutecznego ostrzału. Owszem, kilka osób sobie postrzela, ale reszta będzie stać pod ścianą i patrzeć. Z kolei porzuconą armatę da się podpiąć pod konia i przewieźć w inne miejsce. Da się również porzuconego konia podpiąć pod armatę... A ściślej, zaprząc armatę do konia albo doczepić ją do zwierzęcia. Generalnie można zaparkować konia przy armacie i go przywiązać, a potem strzelić z bata i chodu ze sprzętem, ot co!



Wojna oznacza boom na muszkiety, szable, stroje wojskowe i koni jest w bród.

Mimo tych zmian można śmiało powiedzieć, iż IMPERIAL GLORY będzie tym dla epoki napoleońskiej, czym dla czasów rzymskich byli PRAETORIANS – ciekawą i realistyczną strategią przeznaczoną głównie dla fanów gatunku. Program przeniesie bowiem graczy w jeden z najbardziej burzliwych okresów w historii Europy, w lata 1789-1830. Zabawa nie ograniczy się jednak do przestawiania jednostek w czasie rzeczywistym, niczym w pierwszym lepszym RTS'ie. **Autorzy gry obiecują rozbudowaną warstwę gospodarczo-strategiczną, przeznaczoną do zabawy w trybie turowym (z możliwością wyłączenia jej i ograniczenia się do samych bitew).** Tym samym w grze pojawi się możliwość zarządzania rekrutami i poborowymi, ściągania z wiosek żywności dla żołnierzy, inwestowania w surowce i ich kopalnie, a także prowadzenia badań naukowych i aktywnej dyplomacji.



Do wyboru masz pięć stron konfliktu: Wielką Brytanię, Francję, Austro-Węgry, Rosję i Prusy. **Każda z nacji otrzyma charakterystyczne jednostki (także morskie), odpowiednią broń, chabety oraz taktykę walki.** Na własne oczy będzie można zobaczyć wychowanych w pruskim drylu chłopów czy zaciężnych morskich zabijaków pozostających na usługach Brytoli. Chętni powalczą w Sieci, za pośrednictwem LAN, IP bądź serwisu wyszukiwawczego GameSpy. Czy zdołają zgnieść Napoleona i jego następców? Cóż, gość mały był, takich łatwiej się gniecie...

Kozaki Napka

Opisana obok gra ma niezwykle poważnego konkurenta – program KOZACY 2: WOJNY NAPOLEOŃSKIE. Dzieło Ukraińców z GSC wykorzystuje nowy, w pełni trójwymiarowy silnik graficzny. Pozwala pokierować losami sześciu różnych narodów (do tych znanych z IG dochodzi... Egipt), umożliwia sprawne zarządzanie podbitymi prowincjami, prowadzenie dyplomacji i wykorzystywanie ukształtowania terenu w czasie walk. Jednocześnie w bitwie może brać udział aż 64 tysiące jednostek!





Wózek z podniesionym dyszlem wygląda z daleka jak armata. Ciekaw jestem, czy podobnie ostro praży w peletony wroga?

Imperial Glory

Strategiczna

- **Pyro Studios / Cenega Polska**
- http://www.imperialglory.com/

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** marzec 2005
- **Gra dla:** PC

Miód-strategia. Napoleon był mały, brzydki, strasznie krzyczał i umarł na jakiejś zawszonej wyspie. Oby taki sam los nie spotkał gry poświęconej jego czasom...

tekst: Michał „Nap... O! Leon! Bo na parter" Zacharzewski

Children of the Nile

Faraon to ma fajne życie. Wstaje po południu, je solidne śniadanie i rozpoczyna dzień od spaceru w lektyce i zwiedzania miasta. Własnego miasta. O tym, że dla poddanych jest bogiem, nawet nie wspominam.

Ty też możesz być faraonem. A jeśli na dodatek lubisz gry podobne do SIMCITY, dobrą zabawę z CHILDREN OF THE NILE masz gwarantowaną. Jest tylko pewna różnica między produkcją Tilted Mill, a resztą podobnych gier. Tu każda osoba mieszkająca w zarządzanym przez ciebie mieście ma własne życie i – podobnie jak w SIMACH – własne pragnienia czy potrzeby. Ty jako faraon musisz zadbać o to, aby ludziom niczego nie brakowało.

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE (tak brzmi pełny tytuł gry) to produkt tej samej załogi, która stworzyła FARAONA. To, co tu pokazują, stanowi klasę samą w sobie. Miasto żyje własnym życiem. Każdy mieszkaniec dba o swoje potrzeby i stara się jednocześnie wypełniać obowiązki wobec władcy. Możni nadzorują pracę chłopów i zbierają podatki, szewcy robią sandały, a garncarze wazy i inne naczynia. **Wszystko się kręci aż do momentu, gdy któremuś z mieszkańców zechce się robić coś innego niż powinien. I tu właśnie wkraczasz do akcii.** Musisz znaleźć przyczynę problemów i podjąć odpowiednie kroki. Jeśli tego nie zrobisz, marzenia o zabłyśnięciu w mrokach dziejów błyskawicznie legną w gruzach.

Na samym początku gry nie masz prawie nic. Trochę ziemi i wylewający raz na rok Nil. Jeśli jednak dobrze wszystko zaplanujesz, postawisz chaty dla chłopów i zaczniesz zarabiać dzięki ich pracy, wszystko powinno potoczyć się gładko. Pamiętaj jednak, że chłopi, którzy osiedlili się u ciebie, to mieszkańcy pustyni i jeśli im się coś nie spodoba, mogą na nią wrócić. A jeśli oni odejdą, ty zostaniesz bez plodów rolnych i cała gospodarka twojego miasta legnie w gruzach. **Zaczynasz jako biedak, ale z czasem stać cię będzie na postawienie odpowiedniego grobowca godnego faraona – czyli piramidy.**

Co najciekawsze, mieszkańcy twojego miasta to nie pojedyncze jednostki, ale w większości przypadków rodziny prowadzące skomplikowane życie. Mężowie chodzą do pracy, a żony w tym czasie wybierają się na zakupy. Dzieci też nie siedzą bezczynnie – jeśli w mieście zamieszkał już kapłan i postawiłeś szkołę, będą się w niej uczyć. Ważne jest też, aby rodziny miały odpowiedni dostęp do towarów, które im są potrzebne. Jeśli wybudujesz tylko jeden sklep z naczyniami i do tego jeszcze daleko od domostw części mieszkańców, mogą oni się wynieść, bo nie będą mieli czasu wybrać się na zakupy na drugi koniec miasta! Rozgryzienie wszystkich zależności tej gry jest jak konsumpcja tortu. Co chwilę znajdujesz jakąś rodzynkę i zjadasz ją ze smakiem.

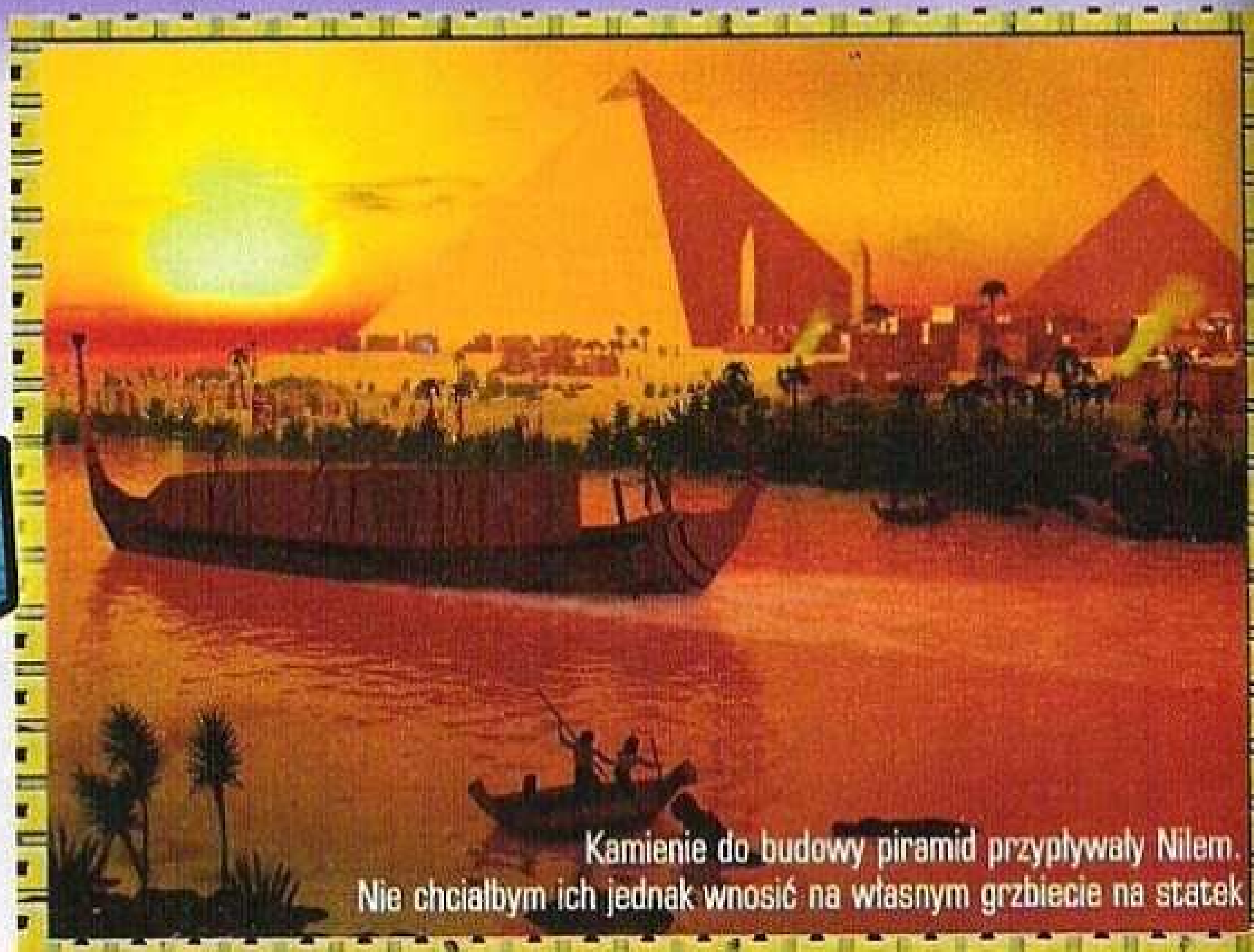
Grafika 3D pozwala na podglądanie codziennego życia mieszkańców twojego miasta. Masz pełną kontrolę nad kamerą. Co ciekawe, możesz ustawić opcje tak, aby obserwować życie wybranego obywatela. Po prostu kamera podąża cały czas za nim. Mieszkańcy mają też sporo do powiedzenia i jeśli śledzisz któregoś z nich, będziesz słyszeć wszystkie jego wypowiedzi.

W pełnej wersji gry, poza budowaniem miasta od zera, otrzymasz też możliwość wykonywania misji, w których najczęściej celem będzie postawienie jakiegoś znanego obiektu. Może to być Sfinks czy Dolina Królów. Ja z chęcią wybuduję sobie małą piramidkę, choćby po to, aby mieć stały dostęp do ostrych żyletek :).

Dobrze wymierzyć, postawić i niech stoi - najlepiej przez najbliższe 5000 lat*

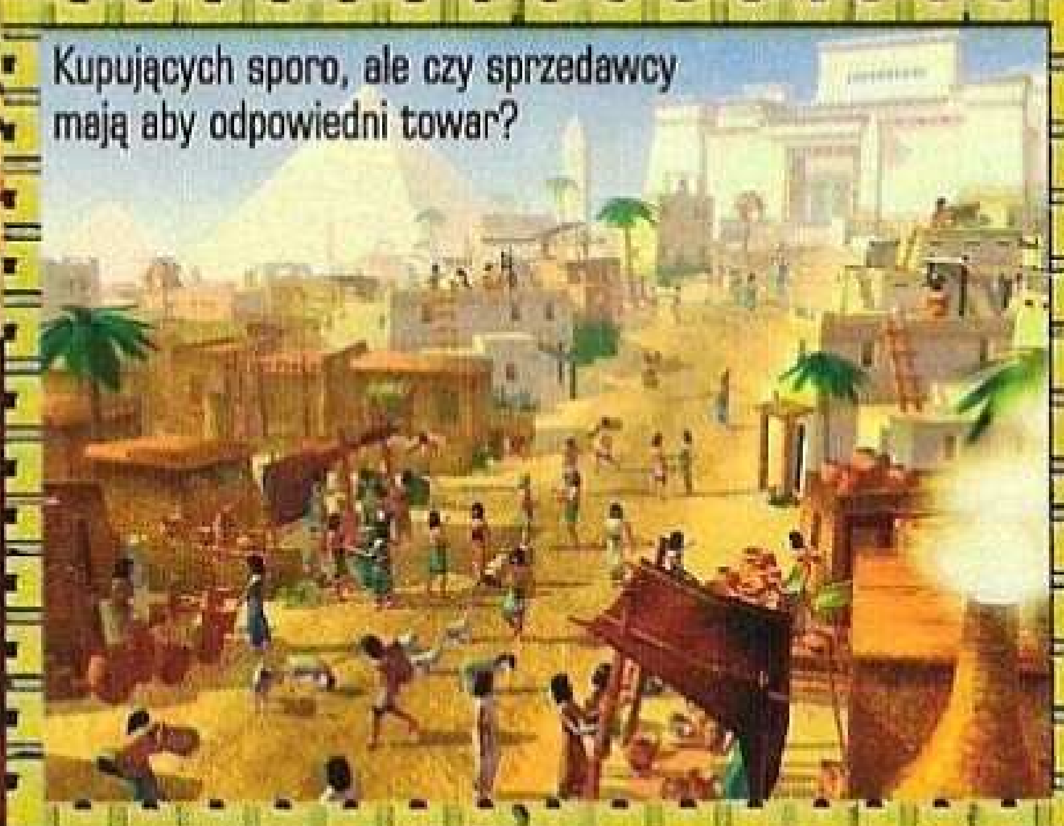
**dewiza staroegipskiego architekta*

Do roboty! Musimy zrealizować plan pięcioletni w 4 lata!



Kamienie do budowy piramid przypływały Nilem. Nie chciałbym ich jednak wnosić na własnym grzbiecie na statek





Kupujących sporo, ale czy sprzedawcy mają aby odpowiedni towar?

Jak budować piramidy?

Niestety, do tej pory nie wiemy dokładnie, jak powstawały. Jest wiele hipotez przeczących sobie nawzajem, ale chyba najpopularniejsza brzmi tak, że wykorzystano piasek :) Dokładniej, zasypywano piaskiem do równego poziomu to, co zostało zbudowane i na to wciągano nowe bloki kamienia. Jako że piasku w Egipcie nie brakuje, pomysł ten jest bardzo atrakcyjny. Ja wolę wierzyć, że budować piramidy pomagał ktoś „Obcy"...

Children of the Nile

Strategia ekonomiczna

- **SEGA / CD Projekt**
- http://www.immortalcities.com/

- ☒ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** styczeń 2005
- **Gra dla:** PC

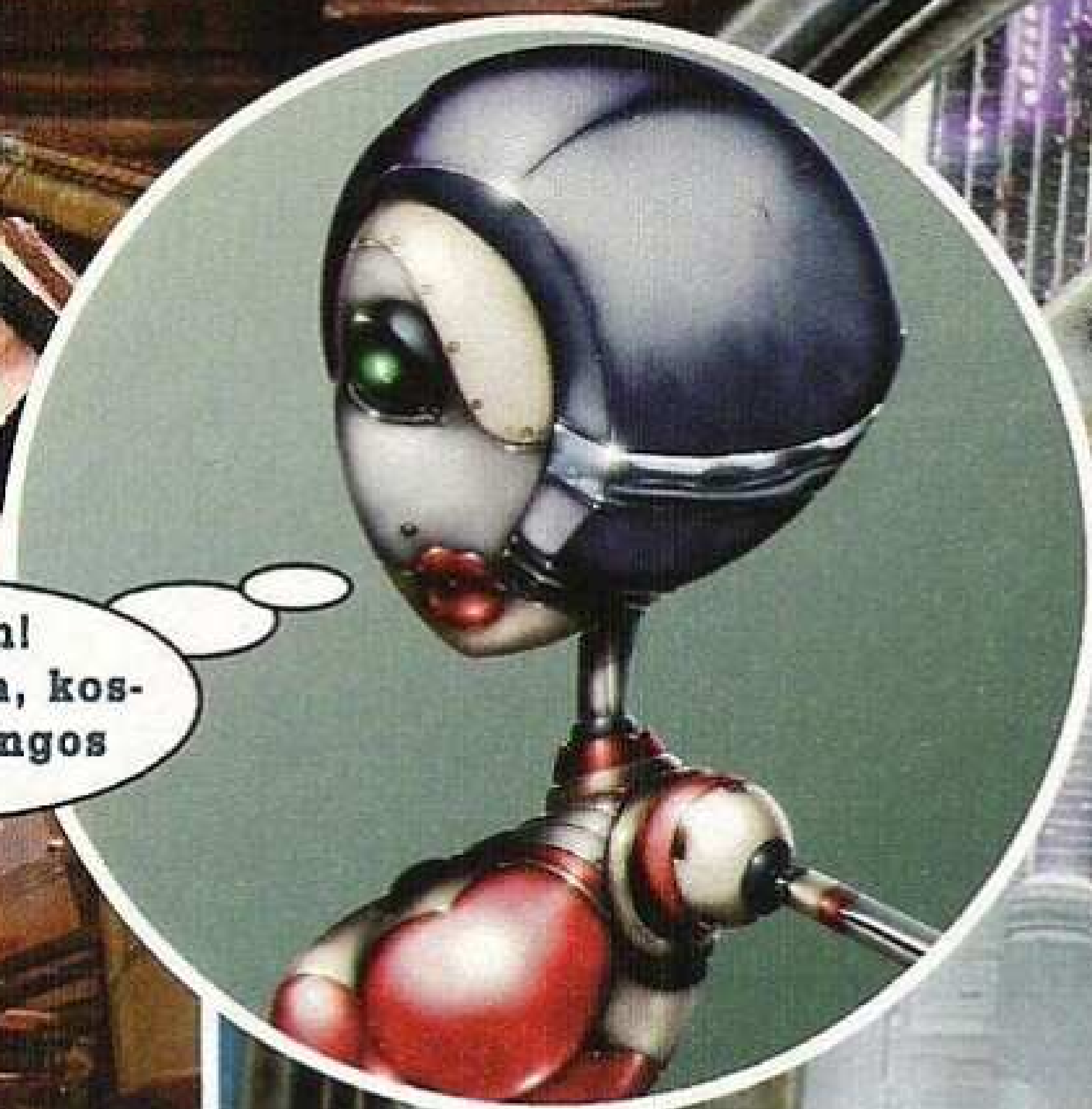
Miłośnicy SIMCITY do boju! To gra dla was. Zapowiada się nie lada kąsek na długie zimowe wieczory. Fajnie będzie wygrzać kości w afrykańskim słońcu

tekst: Rafał „Zulu" Skrzypek

SCRAPLAND

Zadziwiające, co można znaleźć na wysypisku śmieci. Jak dobrze poszukać, to nawet części do robotów się znajdą...


Zaraz będą kłopoty. Gdzie by tu uciec, zanim mnie przeskanuje ten mały z antenką?



Scrapland to wysypisko pozostawione na dawno już wyeksploatowanej planetoidzie. Jedynie roboty mają szansę tu przetrwać i właśnie one zamieszkują Scrapland. Poskładane są z tego, co można znaleźć na śmietniku, więc niektóre wyglądają groteskowo. Coś pomiędzy Quasimodo a ubranym w pełną zbroję płytową rycerzem.

Tak wygląda świat, do którego trafiasz. Na dzień dobry bohater gry D-Tritus spotyka się z jedną z najbardziej pokręconych postaci, jakie żyją na Scrapland. Crazy Gambler zachowuje się jak upalony hipis, cytuje Szekspira, a na dodatek na głowie ma rozświetlonego elektrycznością irokeza. To jaskrawy przykład, że twórcy podeszli do produkcji na dużym luzie.

D-Tritus ma pełną swobodę w poruszaniu się po Scraplandzie. Możesz bez najmniejszych konsekwencji porzucić na jakiś czas wykonywanie misji, które zlecił ci Crazy Gambler, i zwiedzać okolicę. Na piechotę lub – jeśli będziesz chciał wyjść poza budynek – za pomocą swojego latającego pojazdu. Oczywiście twoim głównym celem jest wykonywanie zadań, które podrzuca ci „szalony kapelusznik", i to za ich wykonanie otrzymujesz nagody. Raz będzie to po prostu kasa, innym razem plany nowego uzbrojenia do twojego pojazdu.

Jeśli jesteśmy już przy uzbrojeniu, wypada wspomnieć o możliwościach statku D-Tritusa. Początkowo jest to słaba łajba, ale z czasem można ją uzbroić tak, że Enterprise będzie przy nim wyglądał jak szczeniaczek. Wszystko zależy od twoich zasobów finansowych. Zmienić można praktycznie każdą część, więc zabawy z konfiguracją będzie mnóstwo.

D-Tritus po przybyciu na Scrapland wpada od razu na trop dzikiej afery. Ktoś zabija roboty, a trzeba powiedzieć, że zabicie mieszkańca Scraplandu nie jest takie proste. Od kiedy powstała Centralna Baza Danych, roboty bez przeszkód mogły lać się po łbach. Po prostu jeśli jeden z nich został zniszczony, jego struktura odtwarzana była z CBD. Okazało się jednak, że komuś udało się zamordować robota i usu-

AMERICAN McGEE

American McGee, który pracował przy SCRAPLANDZIE, to człowiek-legenda. Zaczynał jako projektant poziomów do gier Id Software (QUAKE, QUAKE 2 i DOOM 2), jednak sławę przyniosła mu AMERICAN McGEE'S ALICE. W tej grze pokazał klasę, co przełożyło się zresztą na niezłe profity, bo ALICJA trafiła do sklepów w sezonie świątecznym. McGee to człowiek orkiestra – z równą łatwością tworzy poziomy w DOOMIE, co pisze scenariusze do gier.

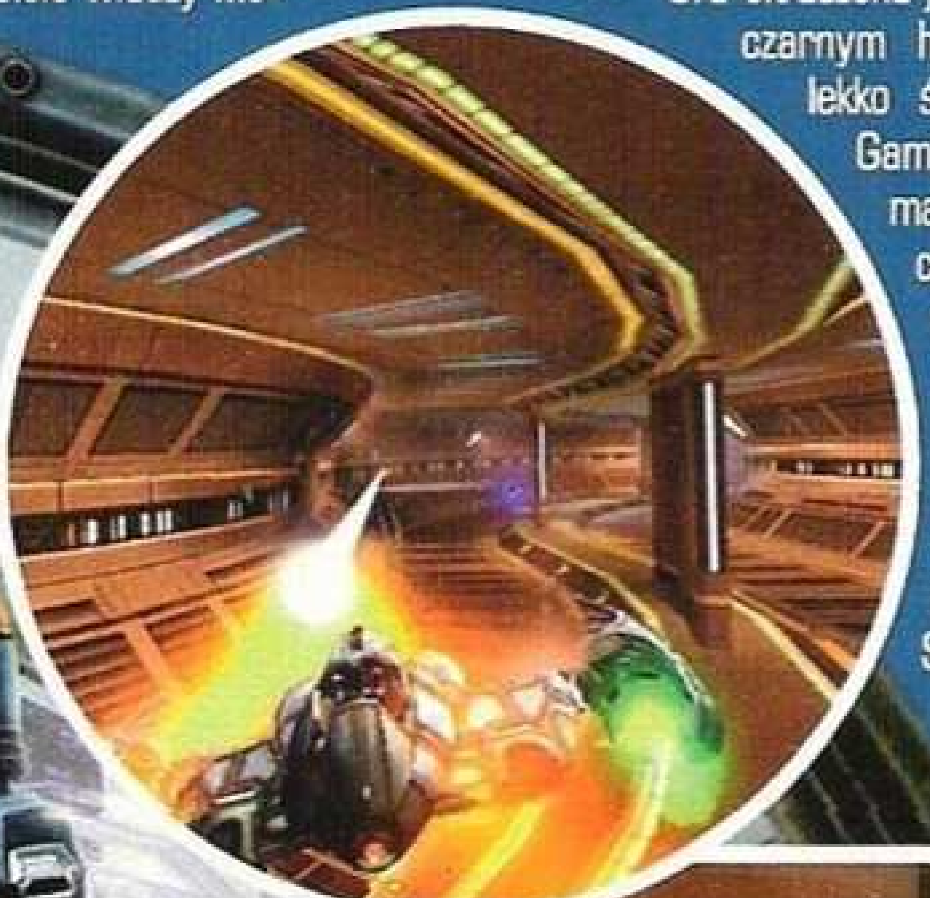

Ten z wyłupiastymi oczami to Crazy Gambler. Miłośnik Szekspira i zakładów o wysokie stawki

tekst: Rafał „Zulu" Skrzypek


Chimera – stolica Scraplandu. Widok za oknem zapiera dech w piersiach. Na szczęście roboty nie muszą oddychać...

nąć jego back-up. I tu właśnie wkracza D-Tritus. Oczywiście jak na porządny scenariusz przystało, pojawi się wielu przeciwników, no i wątek miłosny (nasz D-Tritus straci głowę dla zielonookiej seksbomby imieniem Betty).

D-Tritus ma też bardzo ciekawą umiejętność, która mnie osobiście kojarzy się z grą MESSIAH. **Potrafi pożyczyć sobie powłokę innego robota i wykorzystać jego umiejętności do swoich potrzeb.** Jest jednak jeden szkopuł. Gdy jesteś w czyimś ciele, przedstawiciele władzy mogą się do ciebie przyczepić, bo to odrobinkę nielegalny proceder. Warto jednak ryzykować, bo normalnie bohater nie jest uzbrojony. Tymczasem może zajść potrzeba użycia dodatkowych środków perswazji, które można zdobyć, wskakując w skórę uzbrojonego po zęby Policjanta czy Biskupa.



Gra okraszona jest bardzo fajnym czarnym humorem. Teksty lekko świrniętego Crazy Gamblera to jedynie mała cząstka tego, co można usłyszeć w grze. Każda z napotkanych postaci potrafi rzucić jakimś fajnym tekstem, ale najlepsze są Staplersy. Zaprojektowane jako przyciski do papieru siedzą przy biurkach i nudzą się przez cały dzień, bo nikt już papieru nie używa. Warto z takim zamienić ze dwa zdania...

Świat SCRAPLAND został dopracowany – ma się wrażenie, że miasto, po którym się poruszasz, żyje własnym życiem. Świetliste wieżowce, projekcje laserowe czy wreszcie przelatujące statki – miodzio. Co ciekawe, w czasie wykonywania zadań możesz trafić na walkę między policją a przestępcami. Nie tylko ty potrafisz zaleźć władzy za skórę, inni mieszkańcy też czasem coś przeskrobią.



Nawigacja jest wyjątkowo prosta. Do dyspozycji dostajesz radar, na którym wyświetlane są najważniejsze dla aktualnej misji obiekty. **Czasem tylko można się naciąć, bo miasto ma kilka poziomów i na radarze nie widać, czy jesteś pod czy nad punktem, którego szukasz.**

Muszę przyznać, że bardzo pozytywne wrażenie zrobiła na mnie animacja postaci. Wszystkie ich ruchy są niemal naturalne. Twórcy wykorzystali w tym celu animację szkieletową, a dodatkowo stworzyli po kilka kanałów animacji dla jednej postaci. Warto przyjrzeć się, jak zachowują się „włosy" twojego bohatera, gdy porusza głową.... O dynamicznych światłach i cieniach generowanych w czasie rzeczywistym wspominam tylko dla zasady. Są i wyglądają znakomicie.



Wypada jeszcze powiedzieć, że twórcy gry oddadzą w twoje łapki mocno rozbudowany tryb Multiplayer. Na kilkunastu mapach będzie można prowadzić rozgrywkę w trybach Deathmatch, Capture the Flag i jeszcze kilku innych.



No i masz ci los. Policja się zleciała. Że też zawsze pojawiają się wtedy, gdy nie są potrzebni!

Scrapland

Akcja/przygoda TPP

- **Mercury Steam Entertainment**
- www.scrapland.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** listopad 2004
- **Gra dla:** PC

Szykuje się przebój na miarę ALICJI. Marka American McGee w końcu do czegoś zobowiązuje, czyż nie?

PARIAH

W świecie przyszłości lekarze wciąż będą biedować. Główny bohater zostanie więc wykidajłą...

Koterie i sitwy istnieją tuż obok nas, a spisek goni spisek. Macki niektórych konspiracji sięgają najważniejszych osób w państwie. Śmiało można powiedzieć, iż nie ma decydenta, który nie brałby udziału w jakimś tajnym sprzysiężeniu.

O słuszności owej tezy utwierdziłem się ostatnio w... autobusie miejskim relacji Wilanów-Chomiczówka. Zmierzałem spokojnie w kierunku domu, kiedy na pokład wtoczyły się zakonnice. Zajęły miejsca tuż obok mnie, więc – chcąc nie chcąc – stałem się świadkiem ich pogawędki. Czego się spodziewałem? Rozmów o degeneracji dzisiejszej młodzieży, pogaduszek o nowym wikarym w parafii, w ostateczności plotek o ostatnim tomiku wierszy ks. Twardowskiego. Jakież było moje zdziwienie, kiedy usłyszałem: „Wczoraj baryłka lekkiej ropy WTI w handlu elektronicznym na NYMEX zdrożała zaledwie o 5 centów. Trzeba było inwestować w miedź!". „Wiem, wiem, my z siostrą Pelagią przeszłyśmy na opcje na rynku walutowym. Mediolan okazał się trafioną inwestycją". Rozwaliły mnie. Na pewno tworzyły spisek, którego celem było przejęcie władzy nad Orlenem! Chciały wykupić Płock!

W przygotowywanej przez Digital Extremes futurystycznej grze akcji PARIAH również nie obejdzie się bez tajnych paktów i koterii. **Sam tytuł gry oznacza człowieka, który został wyrzucony z jakiejś społeczności i musi liczyć wyłącznie na siebie.** Tak jak i tajemniczy skazaniec, który pod osłoną nocy trafia do pilnie strzeżonego więzienia. Dyrektor ośrodka penitencjarnego przydziela mu do opieki Jacka Masona, lekarza, który wciąż wierzy w przysięgę Hipokratesa i w związku z tym nie zdradzi nikomu problemów swego pacjenta. Owym doktorkiem jest oczywiście gracz. Reszty łatwo się domyśleć. Skazaniec w rzeczywistości nazywa się Karina i jest piękną kobietą, na której przeprowadzono niedawno bardzo brzydkie eksperymenty. **Szczerze mówiąc, bardziej niż lekarz przydałby się jej jakiś komandos, najlepiej z długą lufą i zarostem na klacie.** Na miejsce zwala się bowiem cała armia rządowych oprychów o doskonałej Sztucznej Inteligencji. Goście potrafią ze sobą współpracować, czaić się za rogiem i wciągać w pułapkę, a nawet poświęcić swego kumpla „dla dobra sprawy". Bohater będzie musiał ich powybijać, strzelając m.in. z paki rozpędzonego jeepa.

W grze pojawi się kilkadziesiąt rodzajów broni, w tym karabin laserowy i snajperka na podczerwień. Większość urządzeń da się przerobić za pomocą znalezionych WEC'ów (Weapon Energy Cores). Te same WEC'e da się wykorzystać do wzmocnienia tarcz pancerza oraz... podręcznego modułu leczącego. **Autorzy gry wpadli przy tym na pomysł, by po podniesieniu stanu zdrowia o więcej niż 20 punktów obraz robił się na parę chwil niewyraźny.** Ma to zapobiec znanym z innych gier akcjom „wbiegł, zabił pół ekipy, podleczył się w sekundę i zabił drugie pół ekipy".

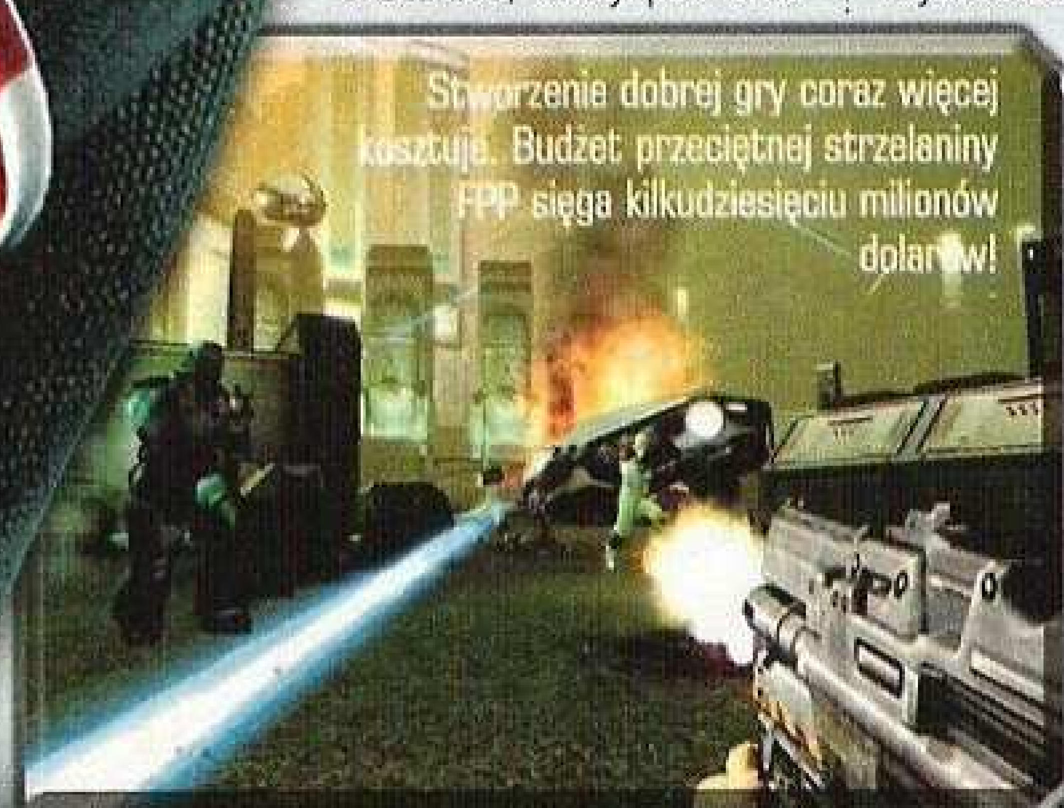
Firma Digital Extremes nie zrobiła jak dotąd zbyt wielu gier, lecz przez wiele lat maczała swoje paluszki w kolejnych odsłonach UNREALA. Można się więc spodziewać niezwykle efektownych strzelanin, odrobiny skradania i garstki zagadek. Wielką zaletą programu ma być szata graficzna, dopracowana, pełna świetnych animacji i nowoczesnych efektów. Pojawią się odbicia soczewkowe, opady deszczu i śniegu, a także mgła różnej gęstości. Do sklepów program trafi ze specjalnym edytorem oraz narzędziami do tworzenia map i modyfikacji.

Doktor kapitan Jack zawsze na stanowisku. Pod stołem operacyjnym trzyma nie tylko strzykawki


Grafika będzie mocną stroną programu. Oby nie skończyło się na ładnych widoczkach...




Mamusia nie mówiła, byś nie bawił się ogniem?


Stworzenie dobrej gry coraz więcej kosztuje. Budżet przeciętnej strzelaniny FPP sięga kilkudziesięciu milionów dolarów!

Pariah



Akcja

- Digital Extremes
- www.pariahgame.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** marzec 2005
- **Gra dla:** PC, Xbox, PS2

Widowiskowa gra akcji, która ma przyćmić całą konkurencję. Szkoda tylko, że kojarzący się z parchem tytuł dołącza do śmiesznych nazw typu OSRAM, Pupa itd.

tekst: Michał „Usher" Zacharzewski

Podsłuchaliśmy...

Strejlau się wstrzelił

Patronem polskiej edycji gry FOOTBALL MANAGER 2005 został Andrzej Strejlau, wybitny teoretyk futbolu, a przy okazji były selekcjoner kadry narodowej. Trenejro ponoć długo zastanawiał się, czy zaszczycić swoim nazwiskiem program Anglików. Ostatecznie przekonały go: obszerna baza zawodników oraz niezliczone opcje zarządzania klubem i drużyną. Sam program stanowi rozbudowaną i poprawioną wersję CHAMPIONSHIP MANAGER 4 – tworzą go bowiem ci sami ludzie, którzy rok temu harowali dla Eidosu. Za zapowiadaną na początek przyszłego roku grę CM5 odpowiada zaś zespół, który do tej pory mieszał w jakiś zręcznościówkach. Ciekawe, choć niepokojące przetasowanie...

Zoopedia w ZOO

Gra ZOO TYCOON 2 zostanie wzbogacona o zoopedię – zintegrowaną z programem encyklopedię różnych dziwnych zwierzaków i futrzaków, takich jak szympans, żyrafa, chomik syryjski czy Frogger. Całość na polski przetłumaczy CD Projekt, obiecano również atrakcyjną cenę i duużą grywalność.



Geralt Wiedźminem!

Przyszła koza do woza... Początkowo scenarzyści z CD Projekt Red Studio wzbraniali się przed Geraltem, nie chcieli uczynić go bohaterem gry. Bali się ponoć konfrontacji z legendą. Na szczęście zmienili zdanie. Cóż to bowiem za WIEDŹMIN bez siwowłosego narwańca kutającego za kasiorę mandragory?

X się nie podobało?

XENUS, długo oczekiwany miks gry role-playing i shootera FPP, zmienił nazwę. Program ukaże się w Europie jako BOILING POINT: ROAD TO HELL. Dzieło autorów CODENAME: OUTBREAK już dziś wygląda rewelacyjnie. Doskonała grafika, olbrzymia swoboda działania, klimat rodem z kolumbijskiej dżungli, zapach kokainy unoszący się w powietrzu. Aż chce się grać!

Commandos Strike Force

PC / PS2 / Xbox

Znana seria COMMANDOS zmienia się jak barmanka po winie. Nowa odsłona nie będzie już strategią, a taktyczną strzelaniną FPP ze świetną grafiką i odrobiną okrucieństwa. Gracz pokieruje niewielkim, bo zaledwie trzyosobowym oddziałem zabijaków. W jego skład wejdą znani już Zielony Beret, Snajper i Szpieg, wszyscy sterowalni – będzie można przełączyć się pomiędzy nimi w dowolnym momencie zabawy. Autorzy gry obiecują kilkanaście misji w ogarniętej II wojną światową Europie. Bohaterowie trafią do Norwegii, Francji, Niemiec i Rosji. Pomogą paryskiemu La Resistance, zniszczą faszystowską łódź podwodną, odbiją jeńców i rozwalą wrogie oddziały. Gra może być naprawdę mocnym rywalem zapowiedzianego na wiosnę BROTHERS IN ARMS!







World Racing 2

PC



Szybkie samochody są zawsze mile widziane. WORLD RACING 2 nie pretenduje co prawda do miana przeboju, ale swoje atuty ma. Bugatti, Lamborghini, Audi, Skoda, Seat i Volkswagen czekają już na kierowców. Trasy miejskie i wiejskie, głównie asfaltowe. Autorzy gry zapowiadają również zręcznościowy model jazdy oraz rozbudowany garaż, w którym można montować dodatkowe spojlery, stateczniki czy podkręcić silnik. Nowy engine graficzny obsłuży dość złożone obiekty i zapewni sporą szybkość – otoczenie ma śmigać niczym w NEED FOR SPEED: UNDERGROUND. W pracach nad grą pomaga firma Volkswagen. Udostępnia tabele telemetryczne, rozmaite rysunki techniczne i dane bazowe. Niby fajnie, ale Ford pomagał kiedyś przy FORD RACING i nic dobrego z tego nie wynikło.

Ski Racing 2005

PC



Powodzenie SKOKÓW NARCIARSKICH nie skończy się jak nożem uciął. Nad nową edycją gry pracuje już polska firma L'Art, w Niemczech powstanie też nie mniej odlotowe RTL SKISPRINGEN 2005. By się odróżnić, germańskie JoWood zapowiedziało... zjazd i slalom. Wczesną zimą trafisz do tak malowniczych miejscowości jak Kitzbühel, Wengen, Val d'Isere, Garmisch Partenkirchen czy Schladming. Nauczysz się techniki jazdy oraz zdobędziesz umiejętność ratowania się z opresji po wjechaniu na muldę. Potem stoczysz bój z najlepszymi zawodnikami z całego świata, gnając w dół na złamanie karku. Niejednokrotnie przygrzmocisz o ziemię, co przy prędkości ponad 100 kilometrów na godzinę okaże się równie bolesne co dachowanie w NEED FOR SPEED: UNDERGROUND. Zaraz, zaraz, a czy ono jest rzeczywiście bolesne? Restart, respawn, cokolwiek – po prostu gnamy dalej!

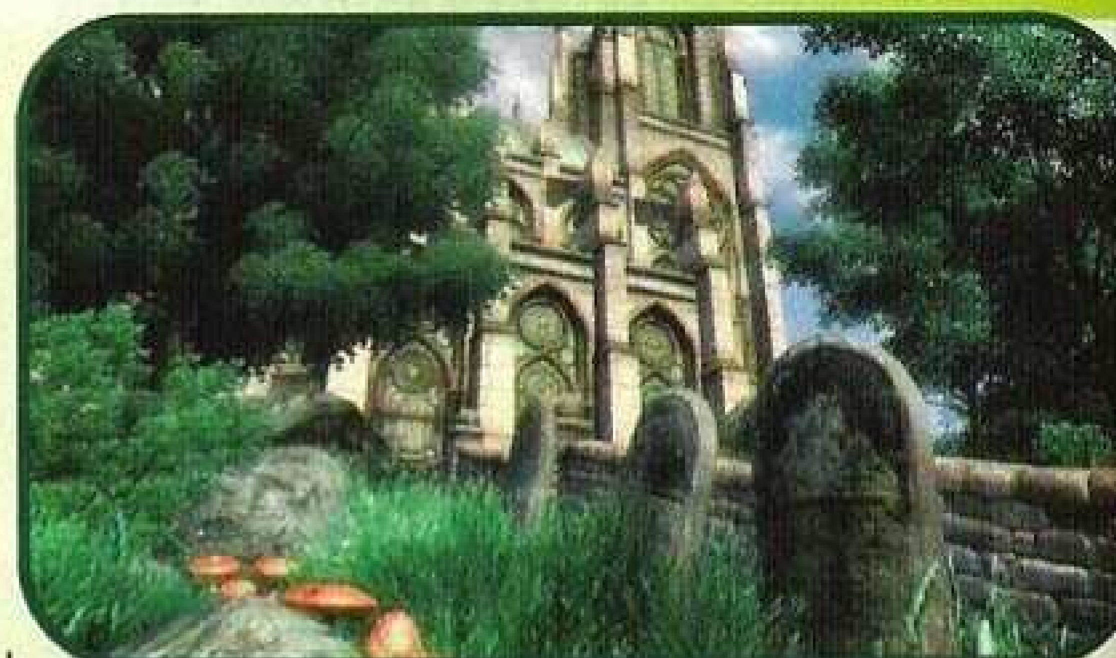
Elder Scrolls IV: Oblivion

PC / PS2 / Xbox2

Następca doskonałego MORROWINDA dopełznie do sklepów dopiero w 2006 roku. Do tego czasu zestarzejemy się, spłodzimy dzieci, zbudujemy dom i zapuścimy pejsy wokół błyszczącej glacy. Czekać jednak warto – gra zapowiada się rewelacyjnie. Nowy silnik graficzny oferuje interaktywne, niezwykle bogate środowisko. Każda gałązka każdego drzewka malowana jest oddzielnie! Wszystkie bestie zostaną uzbrojone w nowoczesne procedury



Sztucznej Inteligencji, generujące zachowania na podstawie zmian otoczenia. Postacie niegrywalne będą więc żyły własnym życiem, jeśli zechcą, pójdą do kościoła, na piwko bądź na rynek, gdzie pożyczą sobie kilka sakiewek. Poprawi się również system walk oraz rozwoju postaci. Bohater będzie mógł dołączyć do co najmniej kilku gildii i w każdej z nich przeżyje inne przygody. Główna opowieść rozpocznie się w Cyrodiil, najbogatszej dzielnicy królestwa



Tamriel. Gdy władca ginie z ręki tajemniczego napastnika, wybuchają zamieszki, a stwory z Oblivion (lokalny odpowiednik piekła) wychodzą na żer. Gracz wyrusza więc na poszukiwanie dziedzica...

World War 2: Panzer Claws 2

PC

Pamiętasz bardzo dobrą, polską strategię wojenną FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE? Program ukazał się w wielu krajach jako WORLD WAR 2: PANZER CLAWS i tak się spodobał, że doczeka się kontynuacji. Gracze, którzy skuszą się na „dwójkę", wezmą udział w działaniach wojennych na terenie Europy z lat 1941-44. Wraz z wojskami Hitlera wybiorą się w głąb Rosji, potem zaś powalczą we Francji i Włoszech. Nie zabraknie też starć w Ardenach. Autorzy gry obiecują 40 misji przeznaczonych dla jednego gracza i podzielonych na 4 kampanie, do tego Skrimish Mode, Multiplayer via LAN i Internet. Dopracowana, trójwymiarowa grafika, zmieniające się pory dnia i efektowne eksplozje mają sprawić, iż program spodoba się również tym graczom, którzy za tego typu produkcjami nie przepadają.

The Punisher

PC / PS2 / Xbox

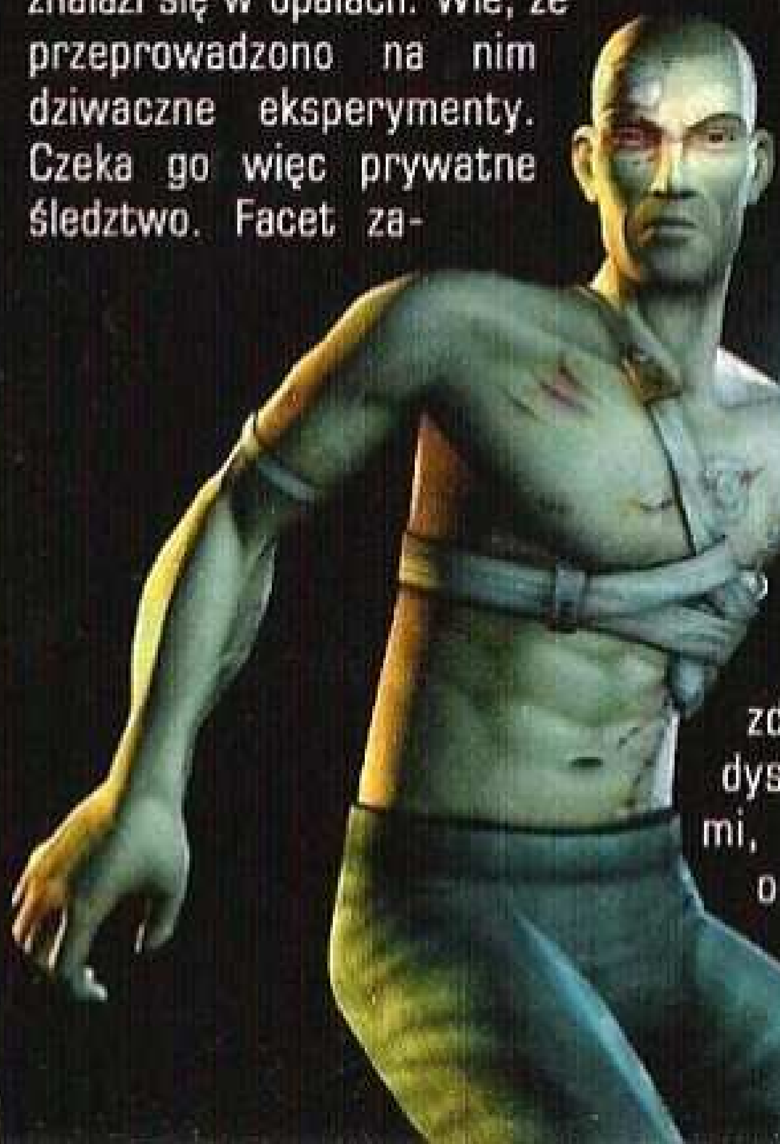


Film pomógł wrócić do łask komiksowi. Nic dziwnego, że tuż przed Gwiazdką pojawi się jego konsolowa wersja, a potem – jeśli dobrze pójdzie – przerzutka na pecety. Program ma być klasyczną platformową nawalanką w stylu CATWOMAN tudzież ENTER THE MATRIX. Twardy bohater straci rodzinę i wskutek szoku wywołanego tym zdarzeniem przejdzie przemianę psychiczną: zmieni się z ciotowatego ciapciaka w bezlitosnego zabijakę. Uzbrojony w strzelbę oraz nagie pięści złoi skórę zastępom bandytów. Połamie też trochę karków i udowodni niedowiarkom, że Rambo był tak naprawdę bardzo sympatycznym kolesiem. Widok TPP, ciekawe lokacje, efektowne bijatyki i dobra animacja postaci mają stanowić największe zalety tej produkcji. Oby nie skończyło się to tak jak w przypadku Kobiety-Kota...

Second Sight

PC / PS2 / Xbox





Mroczny thriller autorów konsolowego TIMESPLITTERS zostanie przeniesiony na pecety! Główny bohater programu budzi się ze śpiączki w tajnym szpitalu rządowym. Nie pamięta, kim jest, co robił w przeszłości i jakim cudem znalazł się w opałach. Wie, że przeprowadzono na nim dziwaczne eksperymenty. Czeka go więc prywatne śledztwo. Facet zamierza odkryć swoją przeszłość... Męczą go jednak wspomnienia i retrospekcje, które – pod postacią całkiem sporych etapów – utrudniają powrót do zdrowia. W dodatku okazuje się, iż chory dysponuje niecodziennymi umiejętnościami, potrafi przesuwać przedmioty na odległość, uzdrawiać, wpływać na innych ludzi, tworzyć swój hologram w zupełnie innym miejscu...

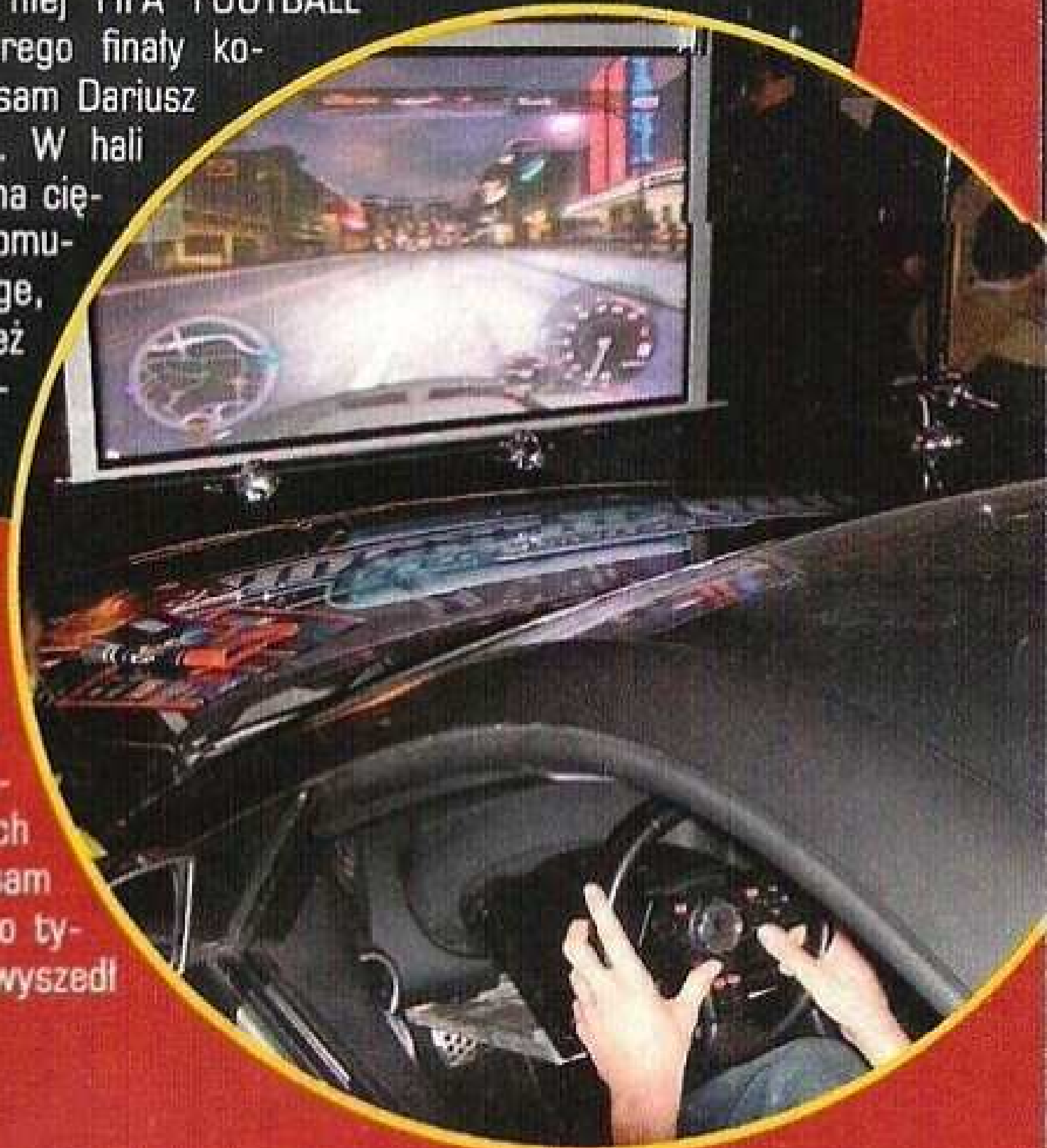
Warsaw Game Days



Gambleriada zmarła śmiercią naturalną, do Poznania nie zajrzał nawet pies z kulawą nogą, zaś targi System 2000 nie zdały egzaminu. Wydawało się, że w Polsce nie ma miejsca na profesjonalny show komputerowy. A jednak... Pod koniec października w warszawskiej hali EXPO XXI odbyły się dwie wielkie imprezy: Warsaw Game Days i PlayStation Experience. Nie mogły się oczywiście równać z niemieckim Games Convention (Lipsk) czy brytyjskim EGN, jednak miło zaskoczyły tych graczy, którzy spodziewali się padaki.



Sony przygotowało gigantyczną imprezę – około 140 stanowisk do zabawy, najnowsze gry na PS2 (m.in. KILLZONE, GETAWAY: BLACK MONDAY), wysoką na 4.5 metra rampę dla skejtów, kilka odlotowych fur oraz masę ślicznych hostess. W sąsiedniej sali dominowały pecety: LEM zbudował gigantyczne stoisko, w którym prezentował swe najnowsze tytuły, zaś Electronic Arts zorganizowało turniej FIFA FOOTBALL 2005, którego finały komentował sam Dariusz Szpakowski. W hali stała potężna ciężarówka promująca N-Gage, spacerował też Scooby-Doo z nowej gry dla dzieci, sprzedawanej przez CD Projekt. Gracze doczekali się wreszcie oficjalnej polskiej premiery Xboxa, zobaczyli pokaz walk rycerskich oraz dowiedzieli się, co dzieje się z WIEDŹMINEM. Nie brakowało też atrakcyjnych przecen, konkursów i turniejów komputerowych, spotkań z dziennikarzami, popisów DJ'ów i rozdawanych w ilościach hurtowych koszulek (sam portal imro.pl rozdał ich blisko tysiąc). Chyba nikt nie wyszedł z pustymi rękami...



KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS

Jeśli chcesz wygrać tę wciągającą grę, odpowiedz na pytanie:

Książki jakiego pisarza przypomina klimatem seria „Alone in the Dark"?

A) Karola Maya
B) H.P. Lovecrafta
C) Roberta Ludluma

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.AD.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 30 listopada.

Alone in the Dark
Koszmar powraca



Do wygrania 10 gier

Podsłuchaliśmy...

Orła cień

A ściślej – feniksa. SHADOW OF PHOENIX to drugi po BREATH OF WINTER dodatek do gry SPELLFORCE, którą zamieściliśmy na płycie dołączonej do tego numeru CLICKA! Nie wiadomo jeszcze, o czym będzie opowiadał. Na pewno przyniesie nowe misje i nowe potwory, tym razem powiązane z ogniem.

Full GROM Warrior?

Na posiadaczy FULL SPECTRUM WARRIOR czeka niecodzienna nagroda. Wylosowany szczęśliwiec wyjedzie na hardcore'owy obóz szkoleniowy z żołnierzami jednostki specjalnej GROM. Będzie taplał się w błocie, skakał przez beczki z prochem i łamał kark, wisząc na linie do góry nogami. Program otrzymał niedawno rekomendację Fundacji GROM, skupiającej byłych żołnierzy tego oddziału. W naszym kraju ukaże się w wersji nieocenzurowanej, pełnej bluzgów i przekleństw. Nie budzi to jednak najmniejszych kontrowersji. W końcu żołnierz to nie panienka, która trzęsie nóżkami i na „k" zna tylko jedno słówko: „krówka-ciągutka".

Bracia mniejsi

BROTHERS IN ARMS, bardzo mocny rywal CALL OF DUTY, pojawi się w sklepach w lutym przyszłego roku. Nie wiadomo, czy sprzeda się dobrze... Na pewno jednak będzie miał kontynuację. Bohater weźmie udział w operacji Market Garden oraz zahaczy o Ardeny.

Soul Quest Polska

Panowie z miasta Cracow (to gdzieś w Polsce ponoć) klecą interesującą grę RPG, która na odległość pachnie rasową strategią. Pierwsze screeny zobaczysz w CLICKU! za miesiąc, teraz kilka faktów. SOUL QUEST opowiada historię sześciu walczących ras, ludzi, nieumarłych, elfów, orków, krasnoludów i chaotyków, żyjących w krainie, nad którą nadciągnął cień. Wszystkie bitwy toczone będą w trybie turowym na specjalnie przygotowanych planszach, nie zabraknie NPC'ów, cyferkowego opisu postaci i tony przedmiotów do zebrania. Pojawi się nawet edytor map!

Tania dziewiątka

CD Projekt wprowadzi lada dzień do sprzedaży gorącą dziewiątkę przebojów: WORMS 3D, ENTER THE MATRIX, GHOST MASTER, INDYCAR SERIES, PIRACI Z KARAIBÓW, TRAINZ 2004, GALACTIC CIVILIZATIONS, LIONHEART, COLIN MCRAE RALLY 3. Każda z tych produkcji będzie kosztować 39.90 zł.

DOOM 3.5

Oczekiwany jeszcze niedawno przez niemalże wszystkich graczy DOOM 3 nieco zawiódł. Owszem, to fajna rzecz, ale tylko fajna. Nic dziwnego, że panowie z ID Software siedzą już nad dodatkiem. Pakiet zatytułowany RESURRECTION OF EVIL przyniesie znaną z DOOM 2 dwururkę, nowe tryby do Multika oraz mroczną fabułę kontynuującą wątki zawiązane w podstawce.

Survivor

PC / PS2

Po wydarzeniach z 11 września 2001 roku strażacy stali się bohaterami narodowymi Stanów Zjednoczonych. Wreszcie zauważono ich ciężką, nieraz bardzo niebezpieczną pracę, wreszcie ją doceniono. Efekt? Trzy wysokobudżetowe filmy fabularne oraz kilka drobnych gier: 998: POGROMCY OGNIA, FIREFIGHTER i... po części SURVIVOR właśnie. W programie tym, w zależności od scenariusza, wcielasz się w strażaka bądź po prostu w ofiarę wielkiej tragedii. Znajdujesz się w samym centrum takich wydarzeń jak atak na WTC, wybuch bomby atomowej w Hiroshimie, zatonięcie Titanica oraz trzęsienie ziemi w Meksyku. Obserwujesz swoją postać z pozycji trzeciej osoby, biegasz, skaczesz, próbujesz ugasić ogień. Przede wszystkim jednak walczysz o swe życie, a dopiero później, jeśli okoliczności pozwolą, ratujesz obcych sobie ludzi. Szata graficzna wygląda dość interesująco, a pomysł gwarantuje sporo emocji. Pozostaje pytanie o grywalność – oby była jak Giewont, chyża i elektryzująca!

SWAT 4

PC



Rok temu pochowano niedokończony, lecz ciekawy projekt SWAT: URBAN JUSTICE. Miała to być opowieść o działaniach elitarnej jednostki policyjnej w realiach miejskich, m.in. w czasie zamieszek w „czarnej" dzielnicy. Miejsce tej gry w katalogu wydawniczym Vivendi zajął SWAT 4 – historia doborowego oddziału z olbrzymiego miasta leżącego na Wschodnim Wybrzeżu USA (inspirowanego Nowym Jorkiem). Pięcioosobowe grupy uderzeniowe wypowiedzą wojnę zorganizowanej przestępczości, terrorystom, zamachowcom i członkom mafii. Będą odbijać zakładników, dezaktywować

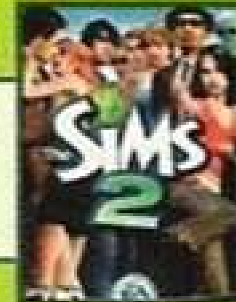
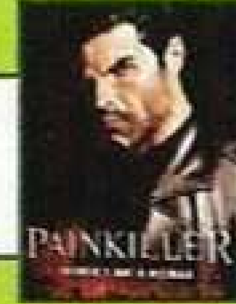
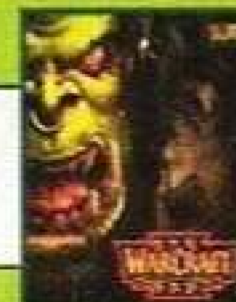
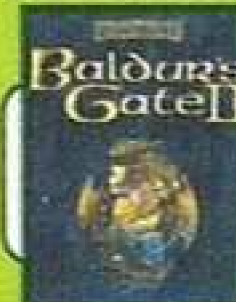
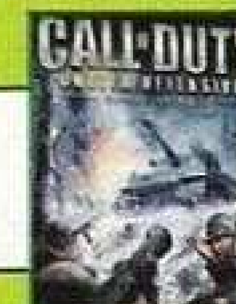
Cops 2170: The Power of Law

PC



W listopadzie odrodzi się cyberpunk. Firma DreamCatcher zarzuci sklepy pudełkami z COPS 2170, widowiskową, taktyczną strategią z elementami role-playing. Jej akcja toczy się w przyszłości, kiedy to rząd sprawuje totalną kontrolę nad społeczeństwem. Młoda policjantka Kati wpada na trop afery, która może wstrząsnąć dotychczasowym porządkiem. Rozpoczyna prywatne śledztwo. Przez równo 13 etapów gracz do-

TOP-13 LISTA

1	NFS: Underground 2 	PC, PS2, Xbox, GCN	209
2	Diablo 2 	PC	008
3	The Sims 2 	PC	199
4	NFS: Underground 	PC,PS2,Xbox, GCN	127
5	Painkiller 	PC, Xbox	060
6	GTA Vice City 	PC, PS2	025
7	Warcraft III 	PC	010
8	Spellforce: The Order of Dawn 	PC	169
9	DOOM3 	PC, Xbox	190
10	FIFA 2005 	PC, PS2, Xbox	206
11 	Morrowind	PC, Xbox	034
12	Baldur's Gate 2 	PC	104
13 	Call of Duty: United Offensive 	PC, MAC	210



bomby, przejmować kontrolę nad budynkami, a także korzystać z uzbrojenia istniejącego w rzeczywistości, w tym z rozmaitych gadżetów, kamer, latarek i czujników. W programie pojawi się też 14 misji przeznaczonych dla pojedynczego gracza oraz 3 tryby Multiplayer.

wodzi nawet i 8 oddziałami jednocześnie, używa 60 rodzajów broni oraz wykonuje blisko 200 questów. Zwiedza dzielnice bogaczy i biedaków, zagląda do metra i olbrzymiego centrum handlowego. W razie potrzeby prze łącza się z widoku izometrycznego na FPP. Przede wszystkim zaś zwiedza, strzela i rozmawia. Autorzy obiecują, że każde, nawet drobne wydarzenie, będzie miało swoje skutki. To zaś sprawi, że COPS 2170 będzie miało z liniowością ty le wspólnego, co CLICK! z reformą agrar ną w Inguszetii.

Billy Blade and the Temple of Time

PC



Dzieci? Owszem, ujdą w tłumie, ale tylko te cudze i to przez pierwszych piętnaście minut. Później tak dokazują, wrzeszczą, tupią i plują, że wyłysieć można. Na szczęście w kryzysowych sytuacjach pojawia się Billy Blade, gościu, który z problemów wydostaje się jedynie wtedy, gdy na horyzoncie pojawiają się nowe. B.B. AND THE TEMPLE OF TIME będzie zwariowaną, kolorową platformówką z widokiem TPP, opowiadającą o tytułowej świątyni czasu. Podczas jej zwiedzania Kong zostaje uwięziony w Kryształe Epok. Billy wyrusza mu na pomoc. Po drodze ściera się z wojowniczymi Persami i przeklętymi piratami, walczy na miecze, skacze, biega i świruje.

Podsłuchaliśmy...

Kolinalia 2005

W lutym 2005 roku odbędą się II Mistrzostwa Polski w COLIN MCRAE RALLY, tym razem na torach z najnowszej części gry. Podobnie jak w poprzedniej edycji mistrzostw, zabawa odbędzie się w warszawskim Multikinie. Organizatorzy zapowiadają mnóstwo atrakcji i jeszcze więcej nagród niż na poprzedniej imprezie.

Diablopedia

O DIABLO 3 nie mówi się zbyt wiele, wiadomo jedynie, że na pewno będzie – w końcu z takiego tytułu żaden producent by nie zrezygnował. Póki co, trzeba się cieszyć poprzednią częścią gry. Na stronie www.tawerna.diablo2.phx.pl znajdziesz wiele użytecznych informacji poświęconych drugiej części najsłynniejszego action/RPG w historii pecetów.

O, Holender!

Nietypowy sposób promocji gry THE SIMS 2 wymyślił holenderski oddział Electronic Arts. Rodzina Sturkenboomów zamieszkała na kilka dni w specjalnie wynajętym domu na obrzeżach Amsterdamu. Ich życie codzienne obserwowała kamera... Big Brother, jak w mordę strzelił!

Sacred + Patch

W Sieci ukazał się już oficjalny, darmowy dodatek/patch do gry SACRED, zatytułowany po prostu PLUS. Prócz potężnej porcji poprawek przynosi nowe krainy, bronie i potwory. Co ciekawe, Cenega postarała się i wydała... poprawioną wersję tej poprawki. Zachodni gracze otrzymali lekko skopanego PLUSA, czyli tzw. mjut z glutem.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski; Zdjęcia: Joel

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

212	MOH: Pacific Assault – PC	NEW	217	Leisure Suit Larry – PC, PS2, Xbox	NEW
203	Colin McRae Rally 2005 – PC, PS2, Xbox		194	Catwoman – PC, PS2, GC, Xbox	
213	SW: Battlefront – PC, PS2, Xbox	NEW	181	Soldiers: Heroes of World War II – PC	
204	Rome: Total War – PC		218	NHL 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN	NEW
214	Silent Hill 4 – PC, PS2, Xbox	NEW	219	Athens 2004 – PC, PS2	NEW
198	Kreed – PC		197	Juiced – PC, PS2, Xbox	
215	Tony Hawk's Underground 2 – PC, PS2, Xbox, GCN	NEW	211	Richard Burns Rally – PC, PS2, Xbox	
205	Kohan 2 – PC		185	Lords of the Realm 3 – PC	
060	Gothic 2– PC		220	Knights of Honor – PC	NEW
191	Codename: Panzers – PC		187	Robin Hood: Defender of the Crown – PC, PS2, Xbox	
207	Warhammer 40.000 – PC		221	Mortyr 2 – PC	NEW
216	Armies of Exigo – PC	NEW	196	Alias – PC, PS2, Xbox	
208	Full Spectrum Warrior – PC, Xbox		201	Xpand Rally – PC	
172	UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox		222	Kill Switch – PC, PS2, Xbox, GBA	NEW
192	Ground Control 2 – PC		189	Blitzkrieg: Horyzont w ogniu – PC	

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



click! click! click! click! click! click!

Wojna na Pacyfiku toczy się na lądzie, w wodzie oraz w przestworzach. Nie ma lekko!

PACIFIC ASSAULT to pozycja obowiązkowa dla miłośników historii, wojskowości i działań militarnych na Pacyfiku. Oraz dla tych, którzy nie pogardzą dobrą strzelaniną FPP

MEDAL OF HONOR WOJNA NA PACYFIKU

MEDAL OF HONOR powraca – z nową grafiką, nowym podejściem do tematu, nowym teatrem wojny i nowymi zadaniami do wykonania. Tym czytelnikom, którzy serię MoH znają i kochają, wystarczy powiedzieć, że najnowsze wydanie ich ulubionej gry utrzymuje poziom swych udanych poprzedniczek, a zabawa wciąż jest rewelacyjna. Na tym mógłbym w zasadzie skończyć, gdyż powyższe słowa opatrzone garścią obrazków mówią chyba same za siebie. Ale, ale. Przecież są też tacy, którzy lubią sobie poczytać :).

WSCHODZĄCE SŁOŃCE

PACIFIC ASSAULT to już druga – po wydanym wyłącznie na konsole najnowszej generacji RISING SUN – część MoH, której akcja toczy się podczas wojny na Pacyfiku. Bezkresne pola Francji musiały ustąpić kołyszącym się na wietrze palmom, Tygrysy zastąpiono japońskimi bombowcami, zaś przeciwnicy zmienili swe kwestie ze zwyczajowego „Halt oder wir werden schiessen!" na „Banzai" i „Pokemon". Na szczęście frajda, jaką przynosi udział w wojnie produkowanej przez Electronic Arts, nadal jest ogromna!

Nowy MoH, podobnie jak poprzednie produkcje z tej serii, już od pierwszych chwil rzuca cię w sam środek II wojny światowej. Akcja gry rozpoczyna się od desantu na atol Tarawa i trzeba przyznać, że jest to zagranie w stylu samego mistrza suspensu. Kiedy bowiem pasek stanu zostaje zapełniony i wchodzisz do gry, trafiasz na zmasowany atak na japońskie pozycje umocnione. Dookoła ciebie pękają granaty, umierają ludzie, nurkują samoloty, bez ustanku trwa artyleryjski ostrzał nabrzeża – przypomina to lądowanie w Normandii z ALLIED ASSAULT. Takich „mocnych" momentów jest tutaj całe mnóstwo – bombardowania, ataki, zupełnie niespodziewane strzelaniny... Zresztą, czytaj dalej. Kiedy w grze typu MEDAL OF HONOR otrzymujesz rozkaz przeniesienia się na Pearl Harbor, właściwie już wiesz, co za chwilę się wydarzy. A jednak. Sposób, w jaki PACIFIC ASSAULT ukazuje atak, jest po prostu bezbłędny. Jedynym

ATAK NA PEARL HARBOR



7 grudnia 1942 roku flota japońska pod dowództwem admirała Isoroku Yamamoto i szefa oddziału operacji sił morskich, admirała Chuichi Nagumo, uderzyła na amerykańską bazę wojskową Pearl Harbor. Atak był dla Amerykanów całkowitym zaskoczeniem – Japonia nie wypowiedziała Stanom wojny, a w Waszyngtonie trwały rozmowy dyplomatyczne między przedstawicielami obu krajów. Z racji, iż większość załogi Pearl Harbor była podczas ataku na urlopach lub też przebywała w koszarach, pierwsza faza japońskiej operacji przebiegła niemal bez zakłóceń. Dopiero druga fala napastników napotkała silny opór ze strony ciężkich dział amerykańskich niszczycieli. Mimo bohaterstwa Amerykanów atak zakończył się całkowitym zwycięstwem floty Japonii – Amerykanie stracili 4 pancerniki (reszta została poważnie uszkodzona), 3 niszczyciele i 5 okrętów innego typu, ponadto blisko 150 samolotów i ponad 2400 ludzi.

Jeszcze tego samego dnia Stany Zjednoczone wypowiedziały wojnę Cesarstwu Japońskiemu, przyłączając się tym samym do największego konfliktu w dziejach Ziemi. II wojna stała się wówczas już w pełni „światowa".

słowem, jakim można opisać sytuację, jest – chaos.

PACIFIC ASSAULT bardzo sprawnie przedstawia horror wojny na Pacyfiku. Nie wiem, czy to efekt działań zamierzonych czy też nie, ale Japończycy ukazani są tutaj jako szczególnie trudny przeciwnik – hitlerowcy, których rozwalasz od tylu już lat, sprawiają przy nich wrażenie osobników zgoła poczciwych. Już podczas wspomnianego ataku na Pearl Harbor napastnikowi udaje się zasiać w szeregach sprzymierzeńców autentyczny strach – i to nie tylko w sercach żołnierzy sterowanych przez SI. W nowym MoH zginąć jest bowiem o wiele łatwiej aniżeli w którejkolwiek poprzedniej odsłonie gry. Podczas bombardowania portu jeden nieuważny krok może sprawić, że zostaniesz rozerwany na strzępy. Zabłąkane kule latają tu tak gęsto, że lepiej w ogóle nie podnosić głowy zbyt wysoko. Japończycy są straszni nie z racji ich liczebności czy towarzyszącej im ciągłe artylerii – to krwiożerczy dranie, którzy nie odpuszczą, dopóki nie poślą cię do piachu. Wraży żołnierze umiejętnie chowają się po krzakach i celnie rażą ogniem, a gdy zbliżysz się zbyt blisko – z dzikim wrzaskiem rozpoczynają szarżę z zamiarem podziurawienia cię bagnetem. Przekonasz się o tym już podczas pierwszej misji nocnej, kiedy Japończycy cię zaskoczą (nie spodziewaj się cudów, na pewno zaskoczą).

DZIAŁANIA WOJENNE W KLIMACIE TROPIKALNYM

W przeciwieństwie do poprzednich części gry, w PACIFIC ASSAULT rzadko kiedy pozostawiony będziesz samemu sobie. Podobnie jak w CALL OF DUTY, przez większość czasu działać będziesz razem z oddziałem Marines, którymi możesz w ograniczony sposób dowodzić. Twoi ludzie mogą na rozkaz przypuścić atak lub wycofać się, możesz kazać im osłaniać cię – możliwe do wydania komendy ograniczają się jednak do kilku najbardziej podstawowych. To jednak nie wszystko. W przypadku odniesienia ran wezwiesz lekarza, który sprawnie cię opatrzy. Rozkazy wypełniane są z reguły szybko – pomijając oczywiście te momenty, kiedy SI przestaje ogarniać wydarzenia na ekranie. Takie sytuacje zdarzają się na tyle często, że je zauważysz, lecz nie są tak dokuczliwe, aby psuły frajdę. Z reguły wystarczy wydać ponownie rozkaz, aby sprawy wróciły do normy. Gorzej z lekarzem polowym, który zdradza skłonność do wystawiania się na ostrzał podczas opatrywania rannych.

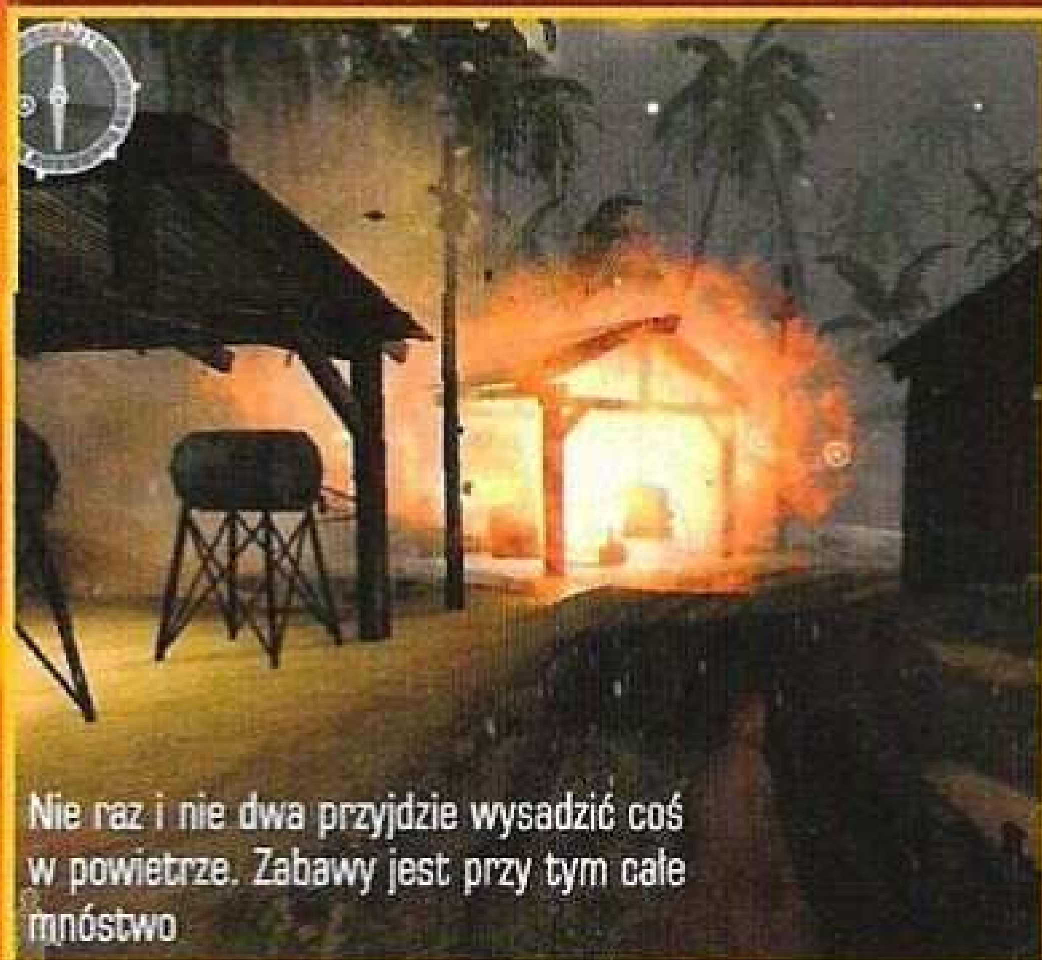
KAMPANIA GUADALCANAL



Guadalcanal to wyspa na Oceanie Spokojnym, o powierzchni 6470 km kwadratowych, największa w archipelagu Wysp Salomona (należy do państwa Wyspy Salomona). Jej największym miastem jest Honiara. W czasie II wojny światowej (od czerwca 1942 roku) teren ten pozostawał w rękach Japończyków. Od 7 sierpnia 1942 do 8 lutego 1943 na wyspie trwały ciężkie walki między Amerykanami a Japończykami, zakończone zwycięstwem Stanów Zjednoczonych. Walki koncentrowały się przede wszystkim w okolicach opanowanego na początku kampanii przez Amerykanów lotniska Laguna Point, przemianowanego przez zdobywców na Henderson Field. Jednocześnie przy północnym brzegu wyspy toczyły się potyczki morskie, podczas których ugruntowała się przewaga japońskiej marynarki wojennej. Chociaż w czasie działań wojennych obie strony poniosły ciężkie straty, koniec końców zwyciężyli Amerykanie. O wyniku przesądziły posiłki, które wojska USA, w przeciwieństwie do japońskich, co jakiś otrzymywały.

Wyspa, wraz z innymi lądami archipelagu, została odkryta i ochrzczona przez hiszpańskiego żeglarza Alvaro Mendana de Neyre w 1568 roku.





Nie raz i nie dwa przyjdzie wysadzić coś w powietrze. Zabawy jest przy tym całe mnóstwo



Większość zadań podczas wojny na Pacyfiku będziesz wykonywał w towarzystwie plutonu dzielnych Marines

ATOL TARAWA



Kiedy 20 listopada 1943 roku wojska amerykańskie zbliżały się do atolu Tarawa, wszyscy spodziewali się szybkiego i łatwego zwycięstwa. Amfibie z żołnierzami przybijały do wyspy podczas odpływu, co miało zagwarantować szybkie przedarcie się sił uderzeniowych przez pierścień raf koralowych. Niestety, okazało się, że poziom wód jest zbyt niski, aby amfibie mogły przedrzeć się przez rafy, i żołnierze musieli przebyć ostatni etap podróży na piechotę. Gdy tylko opuścili wnętrza opancerzonych transporterów, niewidoczni dotąd japońscy obrońcy wyspy otworzyli ogień. Strzały padały nie tylko od strony wyspy, ale też z przeciwległej laguny – tam, w częściowo zatopionym statku, ukrywali się japońscy strzelcy wyborowi.

Amerykanie padali jak muchy. Choć pierwsza fala desantu liczyła około 1000 chłopa, do celu dotarło niecałe 300 żołnierzy. To jednak wystarczyło do utrzymania fragmentu lądu tak długo, aż na wyspę dotarły posiłki.

MEDAL OF HONOR UNIVERSE

MoH: ALLIED ASSAULT – pierwsza część serii dostępna dla posiadaczy pecetów. W grze wcielałeś się w porucznika Mike'a Powella, który został wysłany na teren Europy. Tam czekało na ciebie mnóstwo zapierających dech w piersiach atrakcji, że wspomnę tylko o lądowaniu w Normandii.

MoH: SPEARHEAD – pierwszy dodatek do ALLIED ASSAULT. Tym razem trafiałeś w skórę śmiertelnika o nazwisku Jack Barnes, zaś akcja gry toczyła się w ostatnich latach II wojny światowej. Główne atrakcje to udział w operacji Overlord, bitwa pod Bulge oraz szturm na Berlin.

MoH: BREAKTHROUGH – drugi dodatek do ALLIED ASSAULT. Bohater, John Baker, bierze udział w walkach w Afryce Północnej. Następnie akcja przenosi się na Sycylię, aby zakończyć się efektowną bitwą pod Monte Battaglia.

MoH: FRONTLINE – MoH na PS2, GCN i Xboxa prezentował się nieźle, choć mam wrażenie, że „komputerowa" wersja gry sprawdza się nieco lepiej. FRONTLINE to jednak wiele ciekawych momentów, jak operacja Market Garden czy udział w misji, której celem jest zdobycie pewnej tajnej, hitlerowskiej broni.

MoH: RISING SUN – kolejny MoH na konsole najnowszej generacji i pierwszy, w którym można było wziąć udział w wojnie na Pacyfiku. Akcja gry rozpoczyna się w 1941, a kończy w 1945 roku. W tym czasie będziesz miał okazję wziąć udział w bodaj wszystkich bitwach, o których wspomina się w książkach historycznych. Część zadań pokrywa się z tymi z opisywanego PACIFIC ASSAULT.

MoH: INFILTRATOR – MoH na małą, ale jakże dziarską konsolę GBA. Zupełnie inny standard grafiki i odmienny wymiar rozgrywki, ale i tak jest fajnie. Jak ktoś lubi FPP'y na GBA, ma się rozumieć :).

Wraz z oddziałem będziesz wykonywał takie zadania jak patrole czy infiltracja terenów za linią wroga. Weźmiesz udział w kilku atakach na odludne wioski, uwolnisz kilku więźniów, zestrzelisz z mendel snajperów, dokonasz sabotażu albo dwóch. Generalnie czeka cię całe mnóstwo niebezpiecznej walki w dżungli. W przypadku większości misji, dowództwo zaopatrzy cię w tandetną strzelbę, toteż radziłbym szybko zdobyć coś lepszego na wrogu. Już przy pierwszej wymianie ognia zauważysz, że przeładowanie twojej pukawki trwa koszmarnie długo, a twoi przeciwnicy bynajmniej nie zamierzają walczyć fair. Polecam szczególnie karabiny i pistolety maszynowe.



W PACIFIC ASSAULT pojawią się też momenty, w których musisz troszczyć się tylko i wyłącznie o siebie. Tak jest podczas przeszukiwania korytarzy tonącego statku podczas ataku na Pearl Harbor i wtedy, gdy MoH zmienia się w „strzelaninę na szynach" – mam tu na myśli sytuacje, w których obsługujesz działo przeciwlotnicze na USS Nevada czy też karabinek przeciwlotniczy w myśliwcu. Kolejność zadań w PACIFIC ASSAULT oraz ich różnorodność sprawiają, że trudno wskazać w grze jakieś słabsze czy też mniej ekscytujące momenty. Jakby się głębiej zastanowić, powiedziałbym, że ta gra paradoksalnie jest nieco zbyt atrakcyjna. Wprawny gracz, ostro wkręcony w serwowaną mu kampanię, jest w stanie ukończyć nowego MoH'a

→

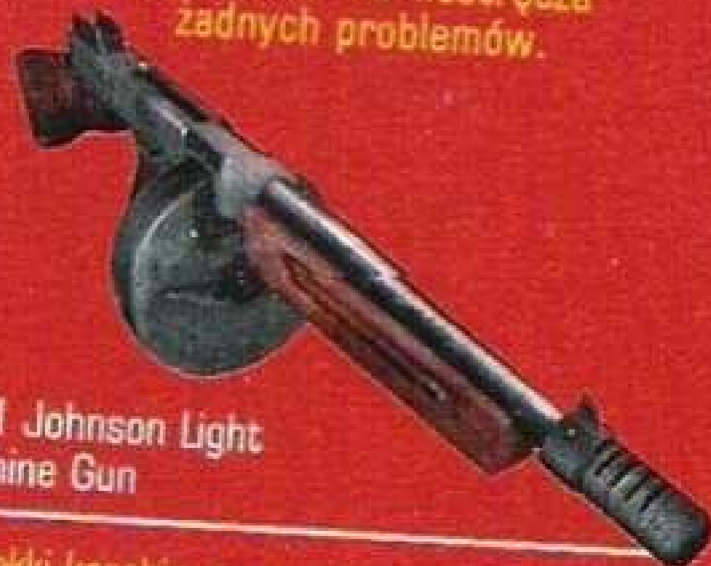
Z CZYM DO WROGA

W tropikalnej dżungli, w czasie japońskiego ostrzału niejednemu łapki się telepią. Dlatego też lepiej wiedzieć, z czego do ciebie strzelają, lub – to chyba znacznie ciekawsze – z czego ty strzelasz do nich:



Smith and Wesson M1917 .45 Magnum Revolver

Prosty, wytrzymały, standardowy element wyposażenia. Uwagę zwraca specyficzna konstrukcja bębenka, który składa się z dwóch „półksiężyców", mieszczących po trzy naboje. Dzięki temu przeładowywanie broni nie nastręcza żadnych problemów.



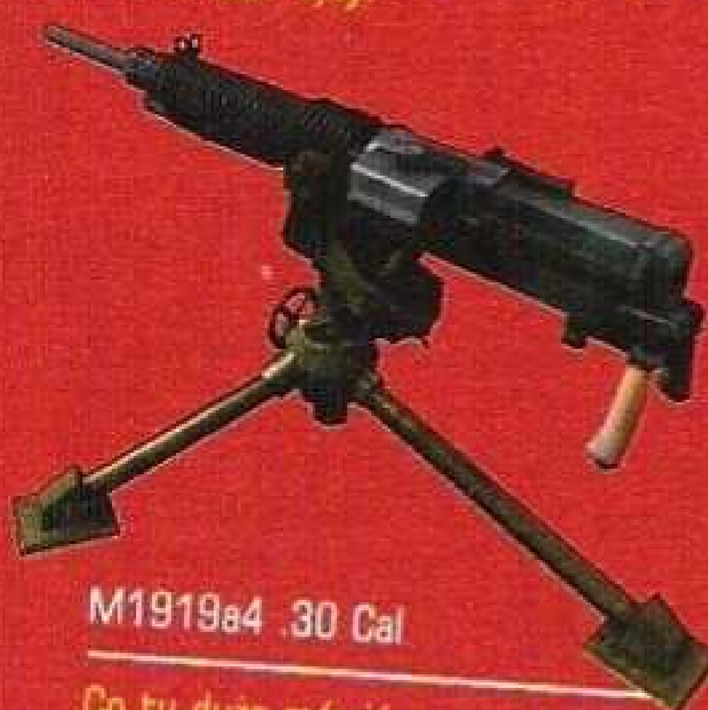
1941 Johnson Light Machine Gun

Ten lekki karabin maszynowy był już wykorzystywany we wcześniejszych etapach II wojny światowej i zdążył udowodnić swą wartość na polu walki. Co ciekawe, broń nigdy nie została zaakceptowana na OFICJALNIE przez armię amerykańską.



M1928A1 Thompson Submachine Gun

Bodaj najsłynniejsza pukawka z okresu II wojny światowej. Jej specyficzny magazynek (w wersji standardowej) przenosi 30 pocisków .45, co przydaje się w czasie walki. Nieco ciężki, ale bardzo fajny.



M1919a4 .30 Cal

Co tu dużo mówić – na efektownym trójnogu spoczywa śmiercionośna broń. Jedyne rzeczy, na które trzeba uważać, to możliwość przegrzania giwery oraz dość duży odrzut przy strzale. Między nami mówiąc, w czasie walki ta zabawka uwielbia latać na wszystkie strony.



W kilku misjach MoH zmieni się w tzw. „strzelaninę na szynach" – patent wykorzystywany od czasów gier American Laser Games

w dwa, trzy wieczory – a to trochę za krótko. Gdy tylko rozwieje się dym nad Pearl Harbor, zostaniesz przeniesiony na Makin, stamtąd ekspresowa wycieczka w sam środek kampanii Guadalcanal, by po ledwie kilku godzinach szturmować wybrzeże Tarawy. Dopiero co wzbudzona żądza krwi nie ma szans na zaspokojenie, gdyż zbyt szybko pojawiają się napisy końcowe. Niby żywotność programu przedłuża w jakiś tam sposób rozbudowany tryb Multiplayer, ale to już przecież nie to samo.

DRUGA STRONA MEDALU

Jak przystało na grę wydawaną przez koncern Electronic Arts, PACIFIC ASSAULT może poszczycić się nader efektowną oprawą audiowizualną. Co więcej, nie sposób przyczepić się do szybkości działania programu. Na komputerze średniej klasy (choć wiadomo, że lepsza wyższa-średnia niż niższa-średnia) nowy MoH działa bardzo sprawnie i nie zwalnia nawet, gdy na ekranie dzieje się naprawdę dużo. A faktem jest, że potrafi się tu dziać bardzo, ale to bardzo wiele – zwłaszcza w takich chwilach jak desanty, szturmy czy bombardowania. Całkiem nieźle opracowana została dżungla, choć miejscami trochę za bardzo przypomina ona korytarz lub kanion, a nie las, po którym można do woli chodzić. Na szczęście, klaustrofobia nie grozi ci na każdym kroku – na niektórych mapach można się wręcz zgubić! Zresztą, grafika zyskuje w miarę zagłębiania się w opowieść. Zaczynasz dostrzegać coraz bardziej poszarpane i zmodyfikowane mundury żołnierzy, widzisz pogłębiające się bruzdy na ich twarzach – a takie smaczki powodują, że gra nabiera życia. A my bardzo to pochwalamy.

Zastrzeżenia można mieć do różnorodności modeli przeciwników, która jest na dobrą sprawę zerowa. Być może pomiędzy poszczególnymi japońskimi żołnierzami są jakieś różnice, ale mnie trudno było oprzeć się wrażeniu, że walczę przez cały czas z tym samym gościem :)

Tradycyjnie, na ogromne brawa zasługuje muzyka Christophera Lennertza. Po raz kolejny do

DIRECTOR'S CUT

Jak można dowiedzieć się z oficjalnej strony gry, PACIFIC ASSAULT ukazał się także w specjalnej, „reżyserskiej" wersji, która różni się nieco od standardowego wydania programu. Oto lista atrakcji PACIFIC ASSAULT DIRECTOR'S EDITION wydanego 2 listopada wyłącznie na DVD:

- specjalna giwera, której próżno szukać w standardowym wydaniu programu
- materiał filmowy opowiadający o kulisach prac nad MoH: PA oraz o tym, jak powstaje twoja ulubiona seria gier FPP
- materiał filmowy o sposobach manipulowania tłumami podczas wojny na Pacyfiku
- materiał filmowy przedstawiający żołnierzy, którzy brali udział w akcjach pokazywanych dziś na ekranie monitora
- miniencyklopedia wojny na Pacyfiku, dzięki której dowiesz się wszystkiego, co zawsze chciałeś wiedzieć, ale bałeś się zapytać...

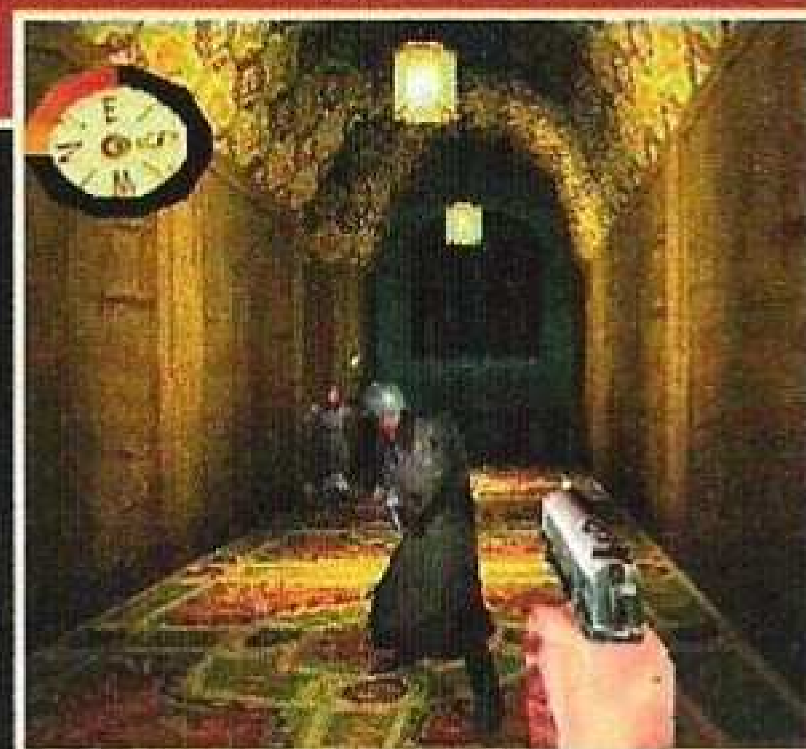
SZCZYPTA (PRE)HISTORII

Chociaż wielu może już o tym w ogóle nie pamiętać, seria MEDAL OF HONOR zadebiutowała nie na PC,



lecz na starym, dobrym szaraku. Udało mi się dotrzeć do jednego z ostatnich graczy, który na własne oczy widzieli MoH na PSOne i wciąż żyją. Oto krótki wywiad:

AUTOR: *Siema, Solfer. Opowiadaj, co takiego urzekło cię w klasycznym MoH?*
SOLFERNUS: Jak zagrałem po raz pierwszy w MoH, jeszcze na szaraku, zupełnie zmieniłem zdanie o grach FPP. Co było w nim świetne? Słuchaj – mocny, wojenny klimat, przeciwnicy potrafiący odrzucić ciśnięty w ich stronę granat, ryk myśliwców przelatujących nad



polem walki... Coś jeszcze? Zrujnowane miasteczko, gdzie trzeba mieć oczy dookoła głowy, aby nie stać się ofiarą niemieckiego snajpera. To było po prostu super.
AUTOR: *Jak widzimy, stara miłość nie rdzewieje. Dzięki za rozmowę.*

TO, CO JEŹDZI I TO, CO LATA

Poniżej krótkie omówienie sprzętu pojawiającego się w MoH: PACIFIC ASSAULT

„Bez nowej dostawy sake stanowczo odmawiam udziału w waszych zapchlonych szturmach!"



Lockheed P-38 Lightning

Elegancka linia, drapieżne barwy i dyskretna nutka dekadencji. Świetny projekt!



Nakajima B5N

Choć przestarzały już w momencie rozpoczęcia wojny na Pacyfiku, ten japoński bombowiec sprawił Amerykanom sporo kłopotów (o ile podobne określenie pasuje do tej sytuacji). Po ataku na Pearl Harbor maszyny nie były zbyt często wykorzystywane.



Standardowy jeep armii amerykańskiej

Nic szczególnego. Kilka biegów, jeden wsteczny, a do baku trzeba nalewać benzynę. Na ulicach wciąż można takie spotkać.



boju przygrywają tony podniosłe, z zacięciem na pokrzepienie serc. W połączeniu z niezwykle bogatym udźwiękowieniem (stopień złożoności warstwy audio można porównać do tego, co słychać w CALL OF DUTY), kolejne motywy muzyczne robią ogromne wrażenie. I dopełniają atmosferę tej wspaniałej gry.

DRAMATIS PERSONAE

Tommy Conlin to bohater najnowszej edycji MEDAL OF HONOR, w którego skórze weźmiesz udział w tych wszystkich dramatycznych wydarzeniach. Tak jak w poprzednich częściach gry, wojnę będziesz oglądał jego oczami. Postaraj się zbyt szybko nie zginąć, bo po drugiej stronie Atlantyku płacze już i tak zbyt wiele matek...



APEL O ZMROKU

Wiem, że w każdej recenzji powinien nastąpić moment, w którym autor będzie bezlitośnie wytykał błędy omawianej produkcji. Tym razem, coś takiego nie nastąpi, gdyż byłyby to słowa puste i niepotrzebne. Tak się bowiem składa, że w nowym MEDAL OF HONOR trudno jest się do czegoś konkretnego przyczepić. Może do tego, że misje rozgrywające się w dżungli są takie liniowe? Ale z drugiej strony – i tak są całkiem ogromne. Wiadomo, w nowym MoH'u mogłaby być lepsza grafika i mógłby być lepszy dźwięk. Ta gra w ogóle mogłaby być jeszcze lepsza – ale takie zarzuty da się przecież postawić w każdej sytuacji.

Wiadomo też, że w chwili obecnej z PACIFIC ASSAULT może równać się jedynie CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE. Bo nowy MEDAL OF HONOR – czy to się komuś podoba, czy nie – stanowi dziś czołówkę pierwszej ligi. Przez pryzmat tej gry będziemy oceniali wojenne produkcje FPP w przyszłym roku. Spocznij, można palić.

Medal of Honor: Pacific Assault

5

FPP shooter

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 3 GB HDD
- cena 139.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Electronic Arts / EA Polska**
- www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp

+ Oprawa audiowizualna, wymagania sprzętowe, akcja

– Za bardzo wciąga :-), przez co grę ukończysz już w ciągu trzech dni

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 5

Kolejna gra z cyklu MoH udowadnia, że seria trzyma się nieźle. EA zapowiada już kolejną część...



Japończycy to okrutni i bezlitośni przeciwnicy. Przekonasz się o tym, gdy zaatakują cię z obnażonymi bagnetami

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

STAR WARS BATTLEFRONT

Nareszcie możesz założyć lśniący mundur szturmowca Imperium i sprawić, że „Gwiezdne wojny" zakończą się tak, jak powinny

LucasArts odważnie kontynuuje ofensywę. Miesiąc temu pisaliśmy o nadchodzącym wielkimi krokami KotOR 2, wkrótce opowiemy o REPUBLIC COMMANDO. Dziś mamy okazję przyjrzeć się bliżej produkcji pod wiele mówiącym tytułem BATTLEFRONT. To sieciowa gra akcji FPP/TPP, w której bierzesz udział w najważniejszych bitwach Wojny Klonów i Galaktycznej Wojny Domowej. Jest to także gra, która wzbudza wiele kontrowersji. **O ile bowiem koneserzy serii BATTLEFIELD znudzą się najnowszą produkcją LucasArts raczej szybko, tyle miłośnicy „Gwiezdnych wojen" będą bardzo, ale to bardzo zadowoleni.**

FRONT WOJENNY

SW: BATTLEFRONT zadebiutował na wszystkich liczących się platformach sprzętowych. Na szczęście grafika jest bezsprzecznie najlepsza na pecetach. Trzeba od razu zauważyć, że komputerowa wersja gry znajduje się w stosunkowo najgorszej sytuacji. O ile bowiem BATTLEFRONT na PS2 czy Xboxa jest programem świeżym i odkrywczym, tyle jego odsłona na pecety ma silną konkurencję – taką jak seria BATTLEFIELD czy kolejne części UNREAL TOURNAMENT. Nie da się ukryć, że w bezpośrednim starciu z tymi niewątpliwie klasycznymi produkcjami BATTLEFRONT wypada raczej słabo (choćby pod względem liczby dostępnych opcji, ustawień i mutatorów). Nie sądzę też, aby gra tego typu adresowana była do graczy, którzy na sieciowych shooterach zjedli zęby. Było nie było, BATTLEFRONT jest grą osadzoną w świecie „Gwiezdnych wojen" i jako taką należy ją rozpatrywać. Tak więc – zaczynamy od nowa.


Jest wojna, muszą być i ofiary. Na screenie widzisz właśnie ofiarę (losu, hehe)

Chociaż BATTLEFRONT to tytuł przede wszystkim nastawiony na rozgrywkę w Sieci, możliwe jest przetestowanie wszystkich jego atrakcji w pojedynkę. W tym wypadku, na cyfrowych polach bitew towarzyszyć ci będą zawodnicy kontrolowani przez Sztuczną Inteligencję. Boty pojawią się pewnie i w walkach toczonych w otoczeniu sieciowym – ich obecność potęguje wrażenie udziału w autentycznej bitwie, co ma przecież niebagatelne znaczenie. Choć z początku bieganina na ekranie może wydawać się nieco chaotyczna, bardzo szybko połapiesz się w zasadach zabawy.

VADER KONTRATAKUJE

Rozgrywka przebiega według reguł podobnych do znanego z serii BATTLEFIELD trybu Conquest. Zadaniem drużyny gracza jest zajmowanie kolejnych punktów kontrolnych i zabijanie wrogich żołnierzy. **Przejmując kolejne strefy, utrudniasz odradzanie się żołnierzy wrażej grupy, co w rezultacie prowadzi do twojego zwycięstwa.** Obie ekipy rozpoczynają bitwę na przeciwległych krańcach mapy. Wprawdzie znaczna część walki prowadzona jest przez piechotę, jednak na wielu mapach BATTLEFRONT wypróbujesz przeróżne machiny bojowe. Na Endorze będziesz pilotował roboty kroczące AT-ST, obejrzysz Bespin z kabiny X-Winga, poprowadzisz czołgi ulicami Naboo i będziesz przewoził Klonów na pole walki w powietrznych barkach desantowych. To jednak nie wszystko. Zasiądziesz za sterami potężnego AT-AT, będziesz miał okazję latać skuterem Imperium niczym księżniczka Leia z „Powrotu Jedi", ujeździsz kilku Tautaunów, postrzelasz z wieżyczek, a nawet będziesz miał okazję uczestniczyć w pojedynku Snowspeeder kontra wielki robot kroczący. W tych właśnie momentach czujesz, że oto znalazłeś się w samym środku „Gwiezdnych wojen".

Pilotowanie potężnych – zwłaszcza jeśli porównać je z wehikułami dostępnymi np. w BATTLEFIELD VIETNAM – pojazdów jest bar-

Zabić GUNGANÓW

O bohaterach pierwszych części „Gwiezdnych wojen" można na pewno powiedzieć jedno. Byli charyzmatyczni, przekonujący, jednym słowem fajni – w przeciwieństwie do osobnika imieniem Jar Jar Binks i całej rasy jego ziomków, Gungan. W wyniku złej woli lub napadu szaleństwa George stworzył bodaj najgorszą postać w historii fantastyki. Co się stało, to się nie odstanie, zawsze możesz przynajmniej postrzelać do tych obrzydliwców. Grę pt. ZABIJ JAR-JARA znajdziesz pod adresem http://www.zooass.com/games/jarjar/jarjar.shtml.




1 Współpraca to podstawa. Gdy jeździec odwraca uwagę pilota AT-AT, piloci Snowspeedera plączą nogi wielkiego robota specjalnym kablem.


2 Pajęcze roboty owadziej rasy budzą grozę. Na szczęście, pancerne transportery Armii Klonów bez problemu radzą sobie z każdym przeciwnikiem.


3 Szybki i zwrotny X-Wing właściwie nie wymaga opisu. Każdy powinien przynajmniej raz się nim przelecieć.


4 Siły Imperium zawsze mogą liczyć na wsparcie dzielnych pilotów w ich Tie-Fighterach.



Zimno i do domu daleko.... Dobrze, że przynajmniej ciemno nie jest (jeszcze)

dzo fajne, ale to nie jedyna rzecz, jaka udała się twórcom najnowszej odsłony „Star Wars". Ogromną przyjemność sprawia walka w miejscach znanych bezpośrednio z filmu. Bitwa o Endor okazuje się być prawdziwym piekłem z racji gęstej roślinności, w Genosis wrażenie robią pajęcze roboty wroga i sala dowodzenia wewnątrz gigantycznego kopca, korytarze Cloud City w czasie strzelaniny okazują się być niepokojąco ciasne, zaś pacyfikacja rebeliantów w Mos Eisley u boku samego Dartha Vadera to już czysty miód.

Z racji, iż akcja BATTLEFRONT rozgrywa się podczas całego życia Anakina Skywalkera, w grze będziesz miał okazję spróbować swych sił jako przedstawiciel czterech różnych frakcji – **wbijesz się w sztywny pancerz szturmowca Imperium, przymierzysz łaszki Rebelianta, sprawdzisz się w roli żołnierza Armii Klonów i zobaczysz, jak to jest być złym Droidem złych przedstawicieli Izby Handlowej.** Niestety, wybór strony konfliktu jest ograniczony logiką opowieści, przez co niemożliwe jest np. zagranie jako Imperium przeciwko Armii Klonów.

WADY I ZALETY

SW: BATTLEFRONT oferuje bardzo przyjemną grafikę i – co w przypadku gier na licencji „Gwiezdnych wojen" stało się właściwie tradycją – bardzo dobrą oprawę dźwiękową. Nie można mieć też zastrzeżeń do optymalizacji kodu graficznego programu. Na sprzęcie o konfiguracji podanej w metryczce gra działa bardzo sprawnie. Okazjonalne spowolnienia pojawiają się przede wszystkim... podczas pobytu w menu w trakcie toczącej się bitwy.

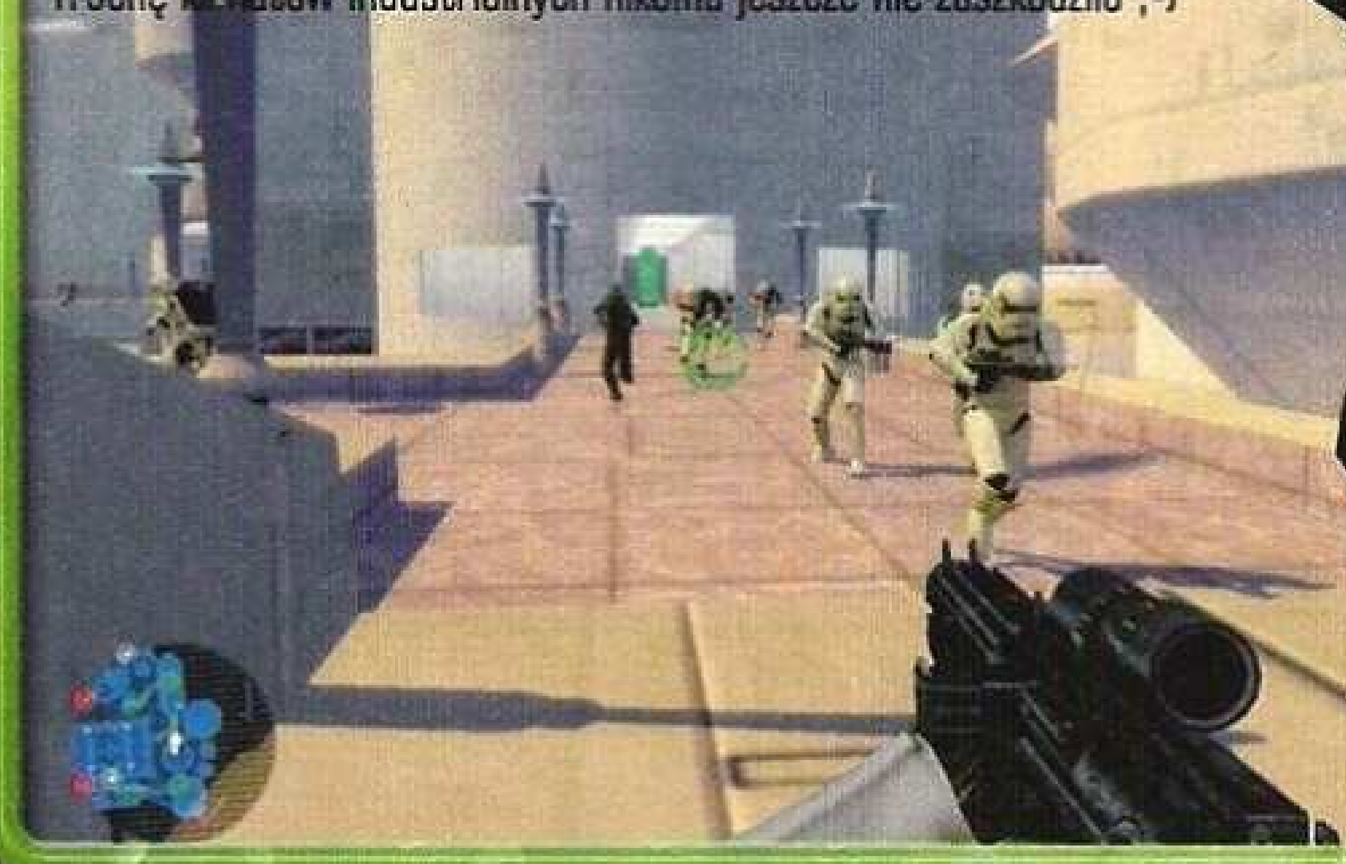
Bardzo fajnie i efektownie prezentują się mapy, jak choćby w 100% zgodny z filmowym pierwowzorem Hoth czy piekielnie trudny Endor. Jedyny problem, jaki pojawia się w kontekście dostępnych w grze pól bitewnych, to fakt, że uniemożliwiają one choć trochę złożone planowanie. Map, w których zwycięstwo można osiągnąć na wiele różnych sposobów (np. Bespin, gdzie możesz przeciskać się korytarzami, ale możesz też dolecieć do punktu kontrolnego myśliwcem) jest niewiele. Zwycięstwo w dużej mierze zależy od tego, która ze stron szybciej pozna drogi prowadzące do wrażych punktów kontrolnych.

Modele żołnierzy są przekonujące i jest ich łącznie ok. 20. Klasycznie, w każdej armii wprowadzono podział na piechurów, specjalistów od broni ciężkiej, pilotów czy snajperów. **Szkoda tylko, że gracz nie ma możliwości choćby najmniejszego modyfikowania ich wyglądu** – dlatego też ci, którzy oczekiwali po BATTLEFRONT bogactwa porównywalnego z np. STAR WARS GALAXIES, mogą poczuć się srodze zawiedzeni. W ogóle, raczej mało bogata zawartość merytoryczna gry to dość poważny problem SW: BATTLEFRONT.



Choć jest bardzo fajnie, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że tę grę przydałoby się po prostu trochę bardziej dopieścić. **Jak już mówiłem, rozgrywce brakuje wielu interesujących opcji i mutatorów, które mogłyby przecież wzbogacić zabawę.** Przydałoby się też więcej map, a także poprawiona Sztuczna Inteligencja.

Studio Pandemic stworzyło kolejną – po FULL SPECTRUM WARRIOR – bardzo efektowną i przyjemną grę, która jednak nie starcza na szczególnie długo. Biorąc pod uwagę cenę, to naprawdę spory zarzut. Ze swej strony jednak całkowicie SW: BATTLEFRONT pochwalam i polecam, zwłaszcza miłośnikom świata „Gwiezdnych wojen". Bo bawiłem się przy nim świetnie. Rzec można, kosmicznie.



Nie wszystkie walki odbywają się w lasach i dzikich ostępach. Trochę klimatów industrialnych nikomu jeszcze nie zaszkodziło ;-)

SW: Battlefront **5–**

FPP/TPP Shooter

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 2.7 GB HDD
- cena 169.00
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Pandemic Studios / LucasArts / LEM**
- www.lucasarts.com/games/swbattlefront/index.html

\+ Fajna grafika, pojazdy, klimat „Gwiezdnych wojen", mapy

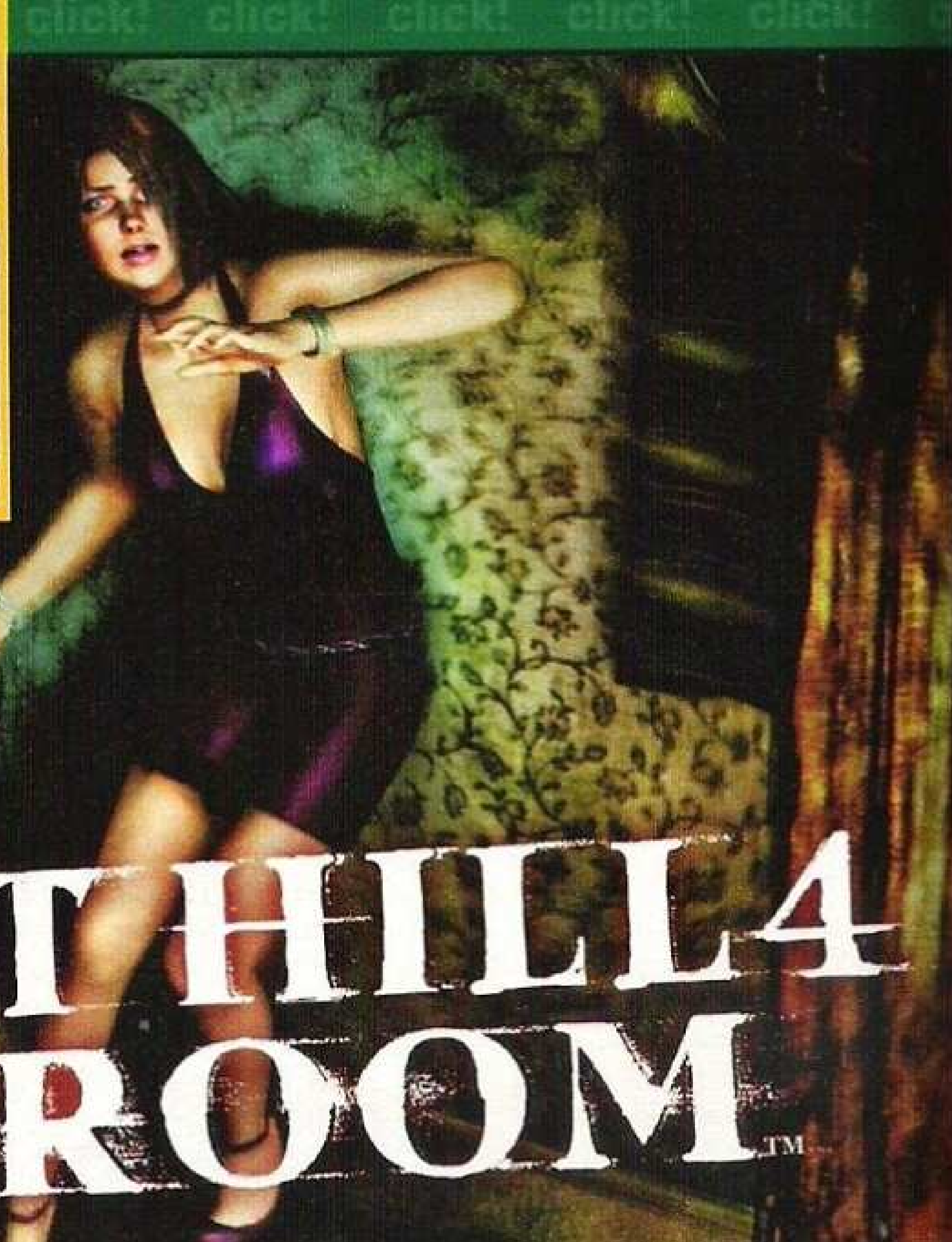
– Banalny tryb single, głupawe boty, za mało opcji

Grafika 5, Dźwięk 4+, Frajda 4+

BATTLEFRONT to gra, która urzecze fanów „Gwiezdnych wojen" oraz tych, dla których sieciowe strzelaniny są jeszcze terra incognita

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński


Wychodzące ze ścian upiory nie są wielkim zagrożeniem, ale ich zawodzenie wywołuje nerwowe bicie serca



SILENT HILL 4 THE ROOM™

Henry'ego dręczą koszmary. Złe sny nawiedzają go już od paru dni, aż pewnego ranka spostrzega, że nie może wyjść z własnego mieszkania. Zabezpieczone łańcuchami i kłódami drzwi nie dadzą się otworzyć, również okien pilnuje jakaś przedziwna siła. Townshend, bo tak bohater ma na nazwisko, może jedynie wyglądać przez judasza na korytarz, rozpaczliwie wzywając pomocy, ilekroć ktoś pojawi się po drugiej stronie drzwi. Na próżno, nikt go nie słyszy. Henry może też gapić się przez okno i obserwować toczące się życie: przejeżdżające auta, śpieszących się do metra ludzi. Nie może jednak wziąć w nim udziału. Telefon jest głuchy, radio nadaje jedynie strzępki informacji. Mieszkanie jest całkiem wygodne i przestronne – miła sypialnia z biurkiem, komódką i dużą szafą, ładna kuchnia połączona barkiem z pokojem wypoczynkowym, w którym znalazło się miejsce na kanapę, fotele i biblioteczkę. Cały lokal zdobią zdjęcia, głównie widoczki z Silent Hill, w którym Henry wypoczywał jakiś czas temu... Jest również nieduża, acz funkcjonalna pralnia oraz łazienka. Pewnego dnia w ścianie w łazience pojawia się dziura. Henry, widząc szansę ucieczki z mieszkania, przeciska się przez wąski tunel i trafia... No właśnie, gdzie? W inny wymiar? Własny koszmar? Jedno jest pewne, mieszkanie było miłym miejscem w porównaniu z tą cuchnącą zgnilizną stacją metra. A do tytułowego Pokoju i tak trzeba będzie wracać, gdyż wiodą tam często napotykane dziury-portale. Jak potoczą się losy Henry'ego i czy powiedzie się próba ucieczki? Wszystko w rękach gracza.


Początkowo bezpieczne mieszkanie opuszczać będziesz raczej niechętnie. Wkrótce jednak zapragniesz przebywać w nim jak najrzadziej

Własny kąt może stać się naprawdę upiornym miejscem. Wystarczy chwila nieuwagi...


Rozpaczliwa walka o życie może mieć swój finał w ślepym zaułku...

Nowy SILENT HILL z miejsca sprawia dobre wrażenie, szczególnie interesująco wypada tytułowy motyw. Są również inne zmiany, które niemal natychmiast rzucają się w oczy. Chodzi o rezygnację z latarki i radia, które swoim trzaskiem ostrzegało nas przed monstrami. Początkowo brakowało mi światła, rozgarnianie potężnego mroku wątłym snopem światła pomagało budować naprawdę ciężki klimat. Po pewnym czasie jednak zapomina się o braku ulubionych zabawek, szczególnie że nie uniemożliwiło to wykreowania odpowiednio przerażającej atmosfery.

Stay cool...

Mocną stroną nowego SILENTA jest ścieżka fabularna. Intrygujący początek rozwija się wartko, na scenę wkraczają coraz to nowe, zagadkowe postacie. Kolejne pytania i kolejne niepełne odpowiedzi wiodą do sprawcy całego zmieszania. A może to tylko pozory? Opowieść nawiązuje do poprzednich gier z cyklu, co z pewnością ucieszy wielu fanów. Czy będą zadowoleni z uzyskanych odpowiedzi – trudno po-

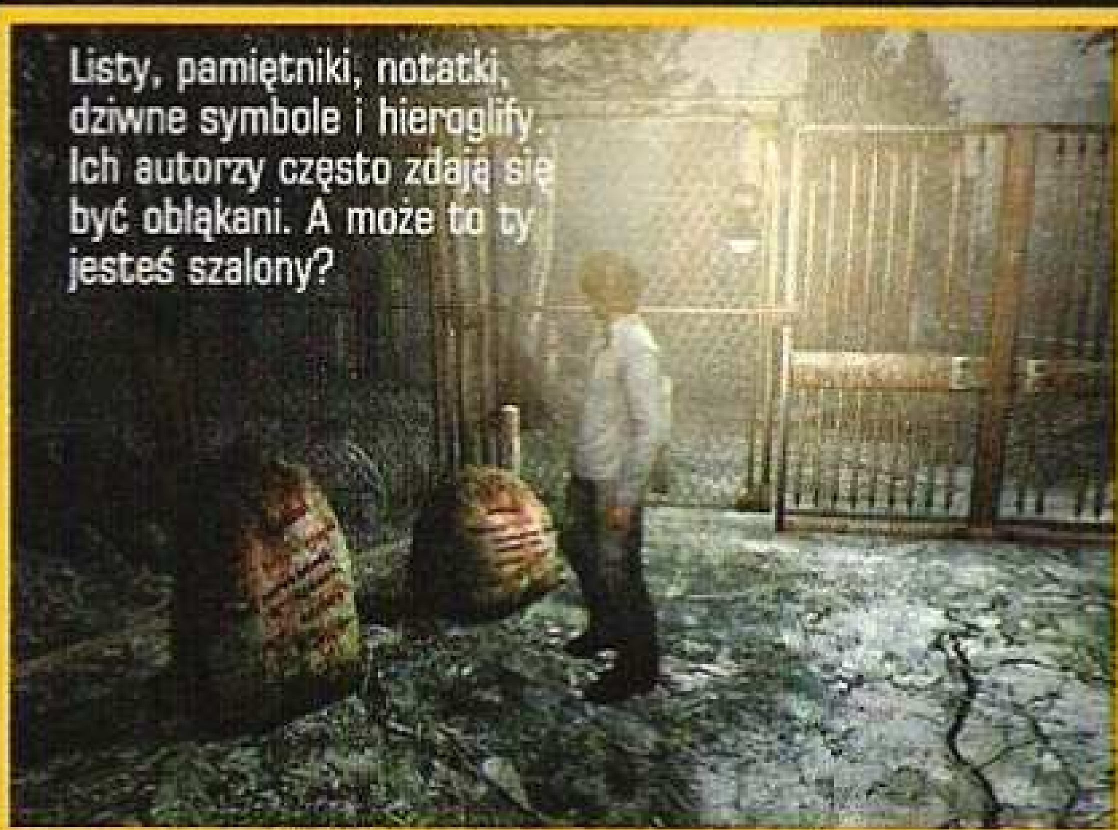
pokój 302


1 Na pozór zwykłe, przytulne mieszkanie w czynszowej kamienicy


2 W rzeczywistości (?) jednak więzienie, hermetyczne i odcięte od świata zewnętrznego


3 Na zewnątrz toczy się zwykłe życie, o upiornym losie bohatera nikt nie ma pojęcia...


4 Jedyna nadzieja w młodej sąsiadce, która odegra w koszmarze znaczącą rolę


Listy, pamiętniki, notatki, dziwne symbole i hieroglify. Ich autorzy często zdają się być obłąkani. A może to ty jesteś szalony?

SYMFONIA SZALEŃSTWA

Człowiek odpowiedzialny za kompozycje towarzyszące wszystkim częściom sagi SH to Akira Yamaoka. Utwory jego autorstwa, w połączeniu z akcją gry, nieraz doprowadziły graczy na skraj wyczerpania nerwowego. 'Za nic w świecie jednak nie dałbym się pozbawić przyjemności tonięcia w tych strasznych, niepokojących, smutnych, a jednocześnie często dziwnie pięknych melodiach. Polecam zwłaszcza utwory z drugiej i czwartej części horroru Konami oraz wszystkie z wokalami Mary Elizabeth McGlynn.

wiedzieć.

Wspomniana stacja metra, szpital, opuszczony magazyn, las... Tak naprawdę niewiele jest całkowicie nowych lokacji, co mocno wkurza. Ileż razy można w końcu strzelać do gnijących pielęgniarek bądź uganiać się po peronach podziemnej kolejki? Las wypada całkiem fajnie, ale akurat nie tak strasznie jak powinien. Szkoda, że panowie z Konami tak oszczędnie dawkują nam nowe lokacje. Kto nie chciałby pobiegać po pustej, zniszczonej sztormem plaży, w środku gwiaździstej nocy, czując na plecach ciężki oddech topielców i wzrok stworów czających się na wydmach? A może stare kino bądź teatr? Może, ale nie tym razem.

...and relax

Sterowanie nie zmieniło się specjalnie, oprócz tego, że w obrębie mieszkania masz widok FPP, co pozwala bacznej przyglądać się zachodzącym w pomieszczeniach zmianom. Małą nowością jest też skrzynia na przedmioty, która mieści nadwyżki twojego ekwipunku. Wszystkiego ze sobą niestety nosić nie można, co z jednej strony wymusza częstsze wizyty w lokalu (i obserwacje zmian). Z drugiej – sztucznie wydłuża czas gry, który i tak jest krótki (10-15 godzin). Zapisać grę również możesz tylko w Pokoju 302.

Ogromnym atutem czwartej


Ludzie w koszmarze szybko tracą rozum, życie bądź zostają opętani. A czasem wszystko po kolei.

części SILENT HILL jest udźwiękowienie. Do mrożących krew w żyłach skowytów, zawodzeń i demonicznych litanii szeptanych w tle zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Jednak trudno wyobrazić sobie zestaw dźwięków, który lepiej budowałby klimat horroru. Sącząca się w tle muzyka wyraźnie złagodniała, zwłaszcza jeśli porównać ją do piekielnych trzasków, uderzeń i zgrzytów towarzyszących ci przy pierwszych dwóch wizytach w przeklętym miasteczku. Niemniej nowe utwory w połączeniu z udźwiękowieniem wciąż potrafią wywołać ostry niepokój, ciarki na plecach i arytmię serca. Polecam również soundtrack z gry, a przede wszystkim cudowny kawałek „Room of Angel". Cieszy fakt, że pecetowe wydanie gry potrafi zapodać dźwięk w formacie Dolby Digital 5.1. Żadne tam surroundy i inne EAX'y, ale prawdziwy cyfrowy dźwięk przestrzenny, na co dzień wykorzystywany w kinach domowych. Aby doświadczyć takich atrakcji trzeba jednak oprócz zestawu głośników 5.1 dysponować stosownym dekoderem bądź np. podpiąć komputer pod amplituner kina domowego. Na szczęście nawet w zwykłym stereo SILENT HILL 4 pokazuje klasę.

Rewolucji brak

THE ROOM prezentuje się pięknie na konsolach, bez dwóch zdań. Na pececie jest nieco inaczej. Bardziej mdło. Mniej plastycznie. Słowem – gorzej. Pokój 302, choć oddany w najdrobniejszych szczegółach, razi nieco nieostrymi, szaroburymi teksturami. Za oknem straszą rozmazane, postrzępione bitmapy, które miały udawać szyldy, banery reklamowe i korony drzew. Wspaniała gra cieni odeszła w niepamięć, głównie za sprawą rezygnacji z latarki. Grafika wydaje się nierówna – niektóre lokacje zrealizowano po mistrzowsku, inne wyglądają nieco płasko. Bardziej podobała mi się oprawa SH3, co nie znaczy wcale, że na części czwartej należy wieszać psy! Wspomniane felery to efekt spapranej konwersji, robionej na chybcika.

Czy warto polecić czwartą część SILENT HILL? A jakżeby inaczej! Na pecety wychodzi tak niewiele horrorów, że każdy tytuł jest na wagę złota. Zadowoleni będą zwłaszcza gracze mający kontakt z grą po raz pierwszy. Nie wyobrażam sobie, żeby mogli poczuć niedosyt. Osoby, które zaliczyły poprzednie części, zwłaszcza fenomenalną dwójkę, mogą jednak poczuć się zawiedzione. Pomimo kilku ciekawych, świeżych rozwiązań seria nadal podąża utartymi szlakami.



Silent Hill: The Room — **5-**

Survival horror

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 3 GB HDD
- cena 159.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Konami / CD Projekt**
- www.konami.com/silenthill4/official/flash/

\+ Tytułowy motyw, dobra historia

– Nieco niedopracowana grafika, brak latarki i radia

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5+

Seria zaczęła zjadać własny ogon – weterani znajdą powody do narzekań. **Niemniej to wciąż znakomity horror. Na pecety najlepszy!**

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Knights of Honor

Wstań, unieś głowę, wczytaj się w słowa tekstu o zdobywaniu świata

CIEKAWOSTKI DROPSA

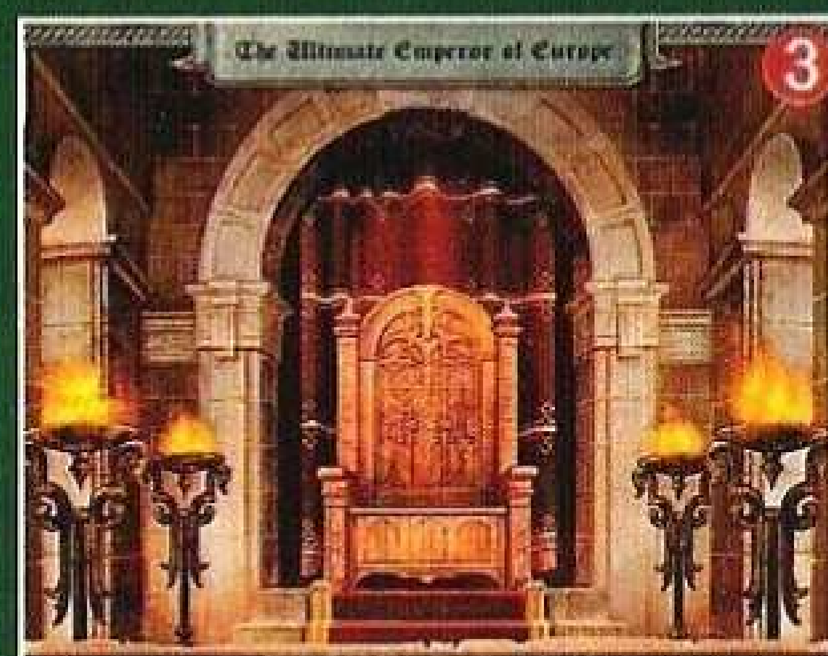
Dodatkowymi czynnikami mającymi wpływ na przebieg rozgrywki są dobra handlowe oraz zasoby lokalne. Np. miasto, w pobliżu którego zlokalizowane są złoża marmuru, może wybudować warsztat rzeźbiarski. Żeby móc handlować omasztowaniem, potrzebny jest dużo szerszy zestaw składników: pola konopii, warsztat produkujący specjalistyczne narzędzia, w końcu fachowiec od przetwarzania wosku (do produkcji którego potrzebna jest hodowla pszczół). Jeżeli w całym kraju nie dysponujesz niezbędnym dobrem/surowcem, możesz wysłać jednego z rycerzy do państw, z którymi masz zawarty traktat handlowy, aby pozyskał konieczne materiały. Wszystko to wydaje się dosyć skomplikowane, jednak w rzeczywistości wcale tak nie jest.



Nocny wypad w celu odciągnięcia części sił wroga od głównego miasta



Z Krzyżakami czasami warto paktować. Zwłaszcza gdy pomagają w podboju nowych ziem



Alternatywnym sposobem zwycięstwa jest przekonanie największych potęg o twojej wyższości



Rozbudowa miast i inwestycje gospodarcze zapewnią ci przewagę nad konkurencją

Nie od dzisiaj wiadomo, że władanie królestwem to ciężki kawałek chleba. Bankiety, uczty, rauty, wieczory artystyczne – listę królewskich obowiązków można ciągnąć w nieskończoność. Nawet wszechstronnie utalentowany władca potrzebuje całego zastępu pomocników. A ponieważ w średniowieczu gruntowne wykształcenie było luksusem, na który mogli sobie pozwolić tylko najbogatsi, więc to właśnie rody rycerskie kształtowały ówczesną rzeczywistość.

CO W TRAWIE PISZCZY?

KNIGHTS OF HONOR (odtąd KoH) przeniesie cię w czasy średniowiecznych krucjat. Jako głowa wybranego kraju zadbasz o jego rozwój ekonomiczny, zajmiesz się paktowaniem, spiskowaniem bądź, gdy ktoś wyczerpie twoją bezbrzeżną cierpliwość, udowodnisz przy pomocy ognia i żelaza, czyj punkt widzenia jest jedynie słuszny.

Bawiąc się w KoH, miałem wrażenie, że twórcy gry w dużej mierze wzorowali się na serii TOTAL WAR (TW). Mapa świata prawie całkowicie pokrywa się z występującą w MEDIEVAL: TW. Ze wschodu ogranicza ją obszar moskiewski, z zachodu Portugalia wraz z Wyspami Brytyjskimi, z północy Norwegia oraz Szwecja, a z południa arabskie kalifaty Afryki Północnej. Jest więc wiele królestw, które będziesz mógł wieść ku chwale, a żeby nie znudziło ci się zbyt szybko, na początku kampanii dokonasz jeszcze wyboru interesującej cię epoki (wczesne, zaawansowane i późne średniowiecze).

W przeciwieństwie do turowego TW, KoH jest przedstawicielem RTS'ów. **Co ciekawe, to strategia czasu rzeczywistego odmienna od klasycznych pozycji gatunku, przypominająca raczej EUROPĘ UNIVERSALIS.** W praktyce oznacza to, że gra jest trochę mniej dynamiczna i mniej psychicznie wyczerpująca, za to bardziej czasochłonna oraz wymagająca umiejętności podejmowania decyzji na skalę globalną.

ALE NA KTÓRYM TRAWNIKU?

Państwa dzielą się na prowincje, ale inaczej niż miało to miejsce w TW. W każdej prowincji odnajdziesz szereg mniejszych farm, osiedli czy klasztorów. Zupełnie jak w rzeczywistości, mają one znaczący wpływ na przebieg rozgrywki. Przykładowo, wioski generują siłę roboczą oraz kasę z podatków. Do czego służy kasa, tłumaczyć chyba nie muszę. Za to siła robocza jest niezbędna dla szybkiej rozbudowy dominującej w regionie metropolii. Z kolei instytucje kościelne są źródłem mocy duchowej twego narodu. Od poziomu pobożności zależy natomiast jak jesteś postrzegany przez resztę (głównie chrześcijańskiej) Europy. Oprócz tego Kościół oddaje też na rzecz państwa część swoich dochodów oraz zajmuje się propagowaniem wiedzy, co w KoH oznacza przepisywanie ksiąg. Księgi służą później do edukowania osób piastujących stanowiska publiczne na twoim dworze. Warto więc budować kościoły, monastyry i katedry, gdyż ma to bezpośrednie przełożenie na efekty osiągane przez dany region. Odrębną kwestią jest zarządzanie sercem prowincji czyli miastem kluczowym dla dalszego rozwoju twej potęgi. Tutaj szkolone są różne formacje militarne, gromadzi się zapasy zbóż i ściąga podatki z regionu.



Na krucjatach można nieźle zarobić. Niestety ta koliduje z moimi planami

NIKT NIE DA RADY ZROBIĆ WSZYSTKIEGO SAM

Jednym z najważniejszych, a zarazem niepowtarzalnym aspektem KoH jest koncepcja Dworu Królewskiego (DK). Tworzą go król Artur i dziewięciu Rycerzy Okrągłego Stołu. **A że Stół nie od razu zbudowano, na początku gry miejsca przy nim starczy jedynie dla Marszałka, oczywiście odpowiedzialnego za działania wojenne.** W miarę potrzeb i możliwości pojawią się jeszcze: Szpieg (o którym za chwilę), Kleryk nadzorujący nawracanie innowierców oraz inne sprawy leżące w gestii Kościoła, Handlowiec dbający bądź o ekonomiczny rozwój powierzonego mu miasta, bądź o stosunki handlowe z innymi państwami, Budowniczy kierujący rozbudową miast oraz ściąganiem w ich granicach podatków oraz Zarządca Ziem odpowiedzialny za dostawy i zapasy pożywienia. Każdy z nich dysponuje specjalnymi umiejętnościami. Przykładowo, szpiedzy to rycerze

wykonujący potajemne misje poza granicami kraju lub członkowie kontrwywiadu. Mogą starać się infiltrować inne DK. Szpieg, który wkręci się na pozycję Marszałka, a następnie zostanie wybrany na głównodowodzącego krucjaty, może zawrócić krucjatę i poprowadzić ją przeciwko innemu państwu. Gra oferuje znacznie więcej takich ciekawostek. Pamiętaj jednak, iż tobie również może trafić się kukułcze jajo! Dlatego warto używać szpiegów także w kontrwywiadzie. Na początku zabawy wypada też przyjrzeć się tutorialowi, żeby nie pogubić się wśród licznych opcji.

WARTO ZAUWAŻYĆ ...

Trzeba wspomnieć, że wersja recenzencka KoH zbyt często krzaczy się, wyskakując do Łyndolsów. Nie muszę chyba podkreślać, jak wkurzający jest ten efekt.

Mapa to bardzo ładnie wyglądająca i zanimowana konstrukcja, gdzie bez problemu odróżnisz trawę od lasu czy rzekę od morza. **Bitwy rozgrywane są w izometrycznym 3D – jeśli jest się przyzwyczajonym do standardów TOTAL WAR, wypadają słabiutko.** W ogóle nie można regulować położenia kamery! Za to widoki: strategiczny i polityczny są wielce kolorowe oraz szczegółowo dopracowane. Przypominają ręcznie rysowany atlas, z zaznaczonymi lasami, łańcuchami górskimi oraz rzekami. W miarę jak miasta rozwijają się, pojawiają się większe mury, gęstszy ruch na drogach (wózki farmerskie, chłopi udający się do miast w poszukiwaniu pracy itp.).


Wykorzystując głupotę komputera, który zawsze szturmuje, zająłem korzystne pozycje na wzgórzach

Muzyka robi spore wrażenie. Starannie dobrana, w stylu pasującym do epoki średniowiecza, nie jest może równie dobra jak kawałki znane z CRUSADER KINGS, ale nie odbiega od przyzwoitego poziomu. Interesująco i zabawnie wypadają wypowiedzi twoich rycerzy, np. gdy jeden z Marszałków awansuje, słyszysz bezczelną kwestię: „zdobyłem nowe doświadczenie, co oznacza, że teraz musisz więcej mi płacić" :).

W obszernych symulacjach budowy imperium, a do takich należy zaliczyć KoH, niezwykle ważnym elementem jest stworzenie przejrzystego i czytelnego interfejsu. W opisywanej grze nie ustrzeżono się błędów w pojawiających się co jakiś czas komunikatach. Np. wystarczy nacisnąć „ESC", by wycofać się z odpowiedzi na niewygodną propozycję jednego z uczestników gry. Kolejnym problemem są informacje o zbliżającej się bitwie. W momencie, kiedy wywołujesz okienko, by podjąć decyzję o bezpośrednim udziale, nie dane ci jest sprawdzenie pozostałych okienek, które i tak znikną, jeśli zdecydujesz się walczyć.

SI to mocny punkt KoH. Władcy pozostałych państw są całkiem cwani, stosują wszystkie dostępne sztuczki. **Należy jednak uważać, żeby nie przesadzić z nadmierną ekspansją militarną, bowiem komputer ma tendencję do generowania niezliczonych armii lojalistów, a te potrafią wprowadzić do gry niemałe zamieszanie.**

Miejsce już dawno się skończyło, czas na podsumowanie. Jeśli w KoH uda się poprawić SI podczas bitew oraz błędy w interfejsie, będzie to gra, która na długie tygodnie przykuje cię do komputera.



Na mapie politycznej najszybciej można się zorientować, gdzie się pali, a gdzie panuje spokój

Knights Of Honor

RTS

4

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.0 GHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD
- cena 139.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Sunflowers / Electronic Arts**
- www.knights-of-honor.net

+ Dużo ciekawych, niespotykanych oraz zaskakujących koncepcji

– Wyskakiwanie do Łyndolsów, uproszczone bitwy, interfejs

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4

Nie jest to może epokowe odkrycie, ale wystarczająco ciekawe, żeby poświęcić mu więcej niż kilka chwil cennego czasu

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

Ponad 3 lata przyszło nam czekać na nowego MORTYRA. Co takiego zgotowała firma Mirage?





Nazywasz się Sven Mortyr, jesteś brytyjskim agentem norweskiego pochodzenia. Mamy rok 1944 – wciąż trwa II wojna światowa. Właśnie zrzucono cię na spadochronie gdzieś w Norwegii z misją pozyskania informacji o tajnej niemieckiej broni. Niedługo po wylądowaniu twój oddział wpadł w zasadzkę, z której tylko tobie udało się wyjść cało. Oczywiście, nie powstrzymało cię to przed kontynuowaniem misji.

MORTYR 2 składa się z 11 złożonych, choć liniowych etapów. Akcja rozpoczyna się w Norwegii, jednak bardzo szybko przenosi się do Polski, a potem do kolejnych krajów Europy, jak chociażby Grecji, Jugosławii czy Niemiec. Większość etapów rozgrywa się na otwartym terenie. Warto zauważyć, iż pozbyto się wątku z podróżowaniem w czasie, który pojawiał się w pierwszej odsłonie MORTYRA. **Autorzy podobno nie chcieli rozmieniać się na drobne, tylko skupić na esencji zabawy, czyli rozbudowanej symulacji żołnierza.**



W M2 ciche rozprawienie się z wrogiem najczęściej nie jest możliwe. Jedynie w kilku wyreżyserowanych fragmentach można niepostrzeżenie zlikwidować przeciwnika. Najczęściej warto od początku sukcesywnie i z hukiem eliminować zagrożenie – im później wrogowie odkryją twoją obecność, tym większa ich liczba cię zaatakuje. W efekcie M2 jest dynamicznym shooterem z elementami skradania się.

Inteligencja wrogich żołnierzy pozostawia sporo do życzenia. W walce na odległość przeciwnicy zachowują się nadzwyczaj rozsądnie. Potrafią prowadzić ogień osłonowy, tak by koledzy z MP-40 mogli się zbliżyć i rozpocząć charakterystyczne rozpylanie. Snajperzy po oddaniu kilku strzałów przemieszczają się w nowe miejsce. Sprawa ma się o wiele gorzej na krótkich dystansach. **Wrogowie najczęściej stoją jak wryci i strzelają, czasami postanawiają odbiec kawałek, wystawiając się na śmierć.**

Najpotężniejszą bronią wroga są granaty. Zwykłe postrzały są niczym kąsanie komarów – trochę poboli, ale nigdy nie powoduje natychmiastowej śmierci. Na dodatek na mapach nie brakuje dużych apteczek, które leczą do 50 punktów obrażeń, a wielu żołnierzy zostawia po sobie ich mniejsze, polowe wersje. Granaty zaś potrafią zabić szybko i skutecznie. Co gorsza, trudno je dostrzec, a wrogowie rzucają nimi nienaturalnie daleko.





Wojna miała tę zaletę, iż młodzież częściej przebywała na świeżym powietrzu

Na polach bitwy można natknąć się na niemieckie czołgi, aczkolwiek najczęściej stanowią one tylko dynamiczną dekorację. W żaden sposób nie da się ich rozwalić ani zasiąść za ich sterami – jedynie pobudzają apetyt. Zamiast tego można napotkać na stacjonarne karabiny MG-42 czy wyrzutnie rakietowe, które potrafią zrobić prawdziwy hugas-chrustas w szeregach wroga – a to już mi się podobało.

W M2 możesz zdecydować się na jeden z czterech dostępnych poziomów trudności. Muszę przyznać, iż nawet na najniższym gra jest dość trudna. Ukończenie całego etapu bez korzystania z opcji wczytywania/zapisu nie zdarza się zbyt często. **Wrogowie zostali trochę sztucznie napompowani – mogą przyjąć kilka postrzałów w korpus i dalej prowadzić walkę.** Newralgicznym punktem oczywiście pozostała głowa.

Co gorsza, w czasie nocnych etapów przeciwnik widzi lepiej od ciebie. W takich chwilach z pomocą przychodzi pistolet maszynowy Bergmann MP-18 z tłumikiem oraz noktowizorem, jednak zasięg widzenia w specjalnym trybie jest bardzo mały – co było dla mnie dużym rozczarowaniem.

Skoro już wspomniałem o uzbrojeniu, trzeba napisać, iż dostępny arsenał zachowuje w pewnym stopniu realia II wojny. Co prawda niektóre pukawki były jedynie prototypami, inne nie strzelały rtęciową amunicją, ale całość prezentuje się bardzo przyzwoicie.

M2 to gra niezwykle sprzętożerna. Poziom grafiki nie jest adekwatny do jej wymagań. Gra po kilkukrotnym szybkim wczytywaniu i zapisywaniu dodatkowo zwalnia. Na procku 2.4 GHz Intela z 768 MB RAM i z porządną kartą graficzną M2 dostawała czkawki podczas intensywniejszych fragmentów walki – dlatego ostrzegam.

Udźwiękowienie nie zdołało mnie zachwycić, chociaż wszystko jest na swoim miejscu. Muzyka to typowo batalistyczne kawałki, które dość szybko zaczynają się powtarzać.

Nie ukrywam, iż M2 nie dorównuje takim tytułom jak MEDAL OF HONOR czy CALL OF DUTY. Pomimo tego oferuje pokaźną dawkę zabawy – a to jest chyba najważniejsze. W połączeniu z dość atrakcyjną ceną powoduje to, że gra może zyskać niemałą popularność.

Mortyr 2 — **4-**

FPS / Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.2 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Mirage Interactive / Licomp Empik Multimedia**
- http://www.mortyr2.net/

cena 49.90

+ SI przeciwnika, arsenał broni, poziom trudności
– Sprzętożerność, liniowość, niski realizm walk

Grafika 4- | Dźwięk 3+ | Frajda 4-

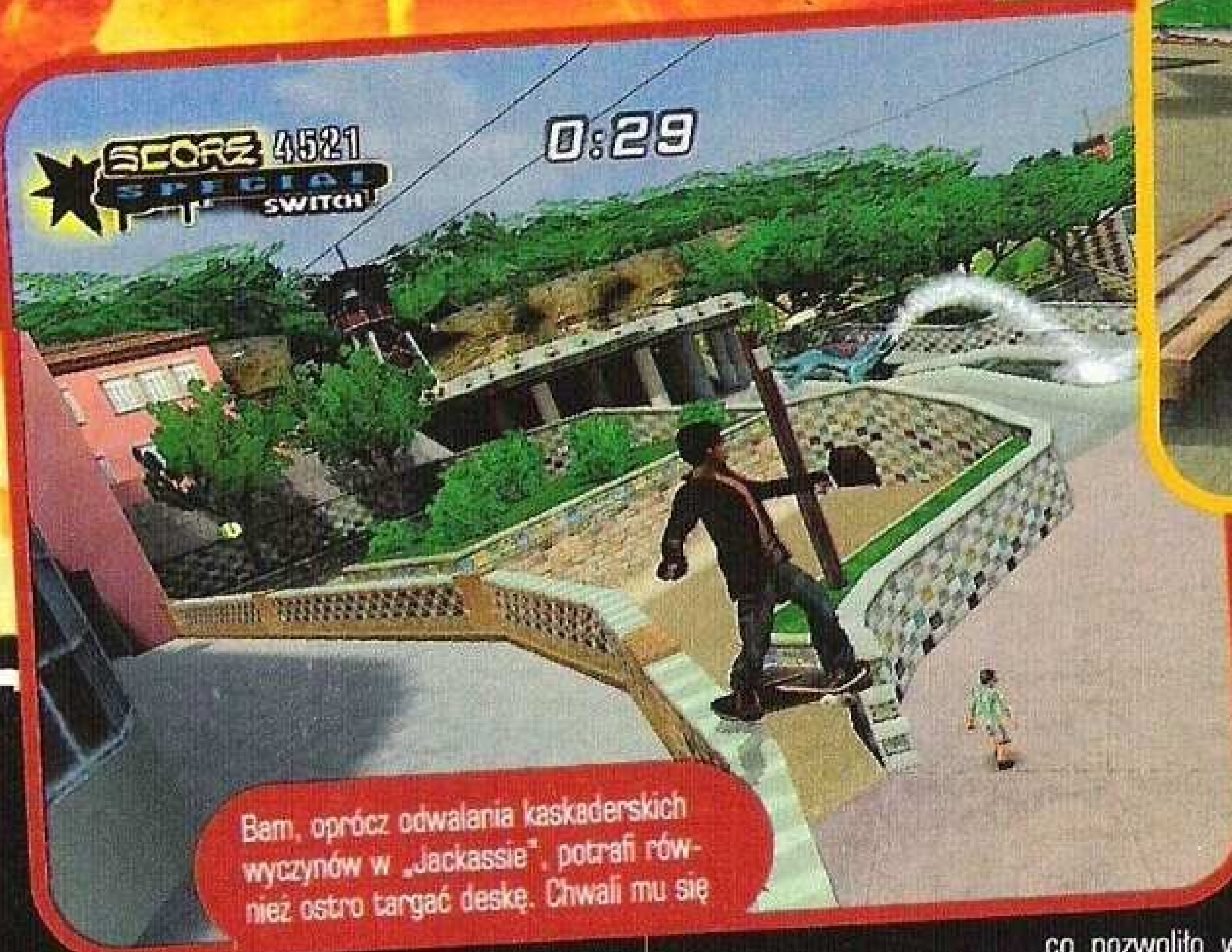
MORTYR 2 nie stanie się światowym hitem, jednak **rozwalanie setek nazistów chyba nigdy mi się nie znudzi**

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Tony, Bam i banda pomylonych skater-wannabe ze stukniętym Steve-O na czele. Tylko w THUG2!!



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



Bam, oprócz odwalania kaskaderskich wyczynów w „Jackassie", potrafi również ostro targać deskę. Chwali mu się



Szósta już część najlepszej deseczki, oprócz lekkiego rozwinięcia idei z pierwszego UNDERGROUNDA, lansuje całkiem sporą, nową grupkę debili-wyczynowców.

Dokładnie tak jest, bo oprócz Tony'ego, drugą główną rolę gra Bam Margera, gwiazda programu „Jackass" i całkiem dobry skateboarder (albo na odwrót). Ale po kolei. Pewnego dnia Tony i Bam wpadają na pomysł rozegrania nieoficjalnych zawodów Word Destruction Tour. Kompletują własne drużyny i ruszają na podbój najbardziej hardcorowych miejscówek świata z zamiarem zrównania ich z ziemią za pomocą swoich dech. Jako członek Team Hawk lub Team Bam ruszasz w tany, podróżując od miejscówki do miejscówki i wypełniając zadania z listy, trochę jak w pierwszych częściach gry. Każdy wykonany quest to dodatkowe punkty na koncie. Zgromadzenie odpowiedniej ilości punktów pcha fabułę do przodu, co przedstawiane jest za pomocą całkiem zabawnych cut-scenek. Wraz z biegiem czasu, pojawiają się nowe, wykręcone postacie. Jest dosiadający mechanicznego byka Steve-O, mega-kretyn, bla-zen, kaskader i szaleniec w jednej osobie. Kto nie zna tego pana, może obejrzeć jego wyczyny w MTV, naturalnie w programie „Jackass". Jest Phil, ojciec Bama, jak zwykle dręczony i maltretowany przez syna. Jest i hardy karzeł Wee-man... Sama śmietanka głąbów. Nie brakuje oczywiście czołówki „poważnego" skatebordingu. Doborowe towarzystwo, nie uważasz?



Co nowego oprócz głąbów

Seria ewoluuje już od ponad pięciu lat. Przez ten czas zdołała wypracować dokładny i złożony, a przy tym bardzo intuicyjny system duszenia trików i łączenia ich w długie sekwencje. I choć dla mnie już „trójka" była pod tym względem doskonała, kolejne części wciąż wnoszą nowe elementy. Pierwszy UNDERGROUND przyniósł możliwość biegania, co pozwoliło wyciągać jeszcze dłuższe kombosy. THUG2 wnosi natomiast możliwość odbijania się od ścian. Gdy twój skater dolatuje do muru, możesz wcisnąć klawisz skoku, a zawodnik mocnym kopnięciem odbije się od ściany i będzie kontynuował lot w przeciwnym kierunku. Dzięki temu możesz po chwili kontynuować kombo, które niegdyś musiałbyś zakończyć. Patent nieźle nadaje się również do wskakiwania na trudno dostępne poręcze i platformy. Wszystko zależy od wyobraźni i umiejętności gracza. Po nieudanym triku i zaliczeniu gleby możesz teraz ostro wnerwić swojego zawodnika. Sfrustrowany skater połamie wtedy swoją dechę, dając upust swojej wściekłości. Po krótkiej chwili możesz kontynuować jazdę, a na konto wpadają ci punkty. Jeśli teraz szybko złożysz jakieś kombo, zdobyte na początku punkty mocno zaprocentują. To kolejny całkiem interesujący pomysł. Kolejną nowinką jest tagowanie miejscówek za pomocą farby w sprayu. Takie akcje możesz wykonać w trybie „na nogach", ale jest to w zasadzie tylko bajer wykorzystywany w niektórych zadaniach. Niemniej fakt należy odnotować. Z ważniejszych rzeczy masz jeszcze tryb Slow Motion, który możesz uaktywnić, gdy naładujesz pasek Special. Znów masz do czynienia w zasadzie jedynie z ciekawostką, niemniej oglądanie trików w zwolnionym tempie pozwala podziwiać złożone i dopracowane animacje. Jest to również pomoc dla początkujących graczy,

Nie od razu deskę zbudowano

Pierwsza część TONY HAWK'S PRO SKATER zadebiutowała na PlayStation pod koniec wakacji 1999 roku i z miejsca obwołana została najlepszą wirtualną deskorolką, jaka kiedykolwiek powstała. Wszystko za sprawą wspaniale zaprojektowanych leveli, świetnego sterowania i przejrzystego systemu trików. Rok później wyszedł sequel, który do systemu trików dorzucił manuale, czyli możliwość krótkiego toczenia się na dwóch kółeczkach deski. Teraz można było budować naprawdę złożone kombosy – przy lądowaniu wystarczyło jedynie wykonać manual i podjechać do kolejnej przeszkody. „Trójeczka" zaoferowała reverty, czyli natychmiastowe zwroty o 180 stopni. I to była już pełnia szczęścia! Przedtem mało kto wykorzystywał rampy, gdyż po wykonaniu kilku trików w powietrzu nie można było kontynuować akcji na ziemi, nawet za pomocą manuala. W „trójeczce" zaraz po zetknięciu z ziemią wystarczyło wykonać revert, a następnie manual i w ten sposób dotrzeć np. na przeciwległy koniec rampy, aby tam kontynuować kombo. Czwarta część THPS nie wniosła już tyle do systemu gry, a pierwszy UNDERGROUND zaoferował możliwość łączenia trików za pomocą krótkich sprintów na własnych nogach. Przez niemal 6 lat zdążył powstać niemal idealny system śmigania na komputerowej desce, do którego żaden inny nie jest w stanie się zbliżyć. Brawo Neversoft!

Miejscówki zmieniają się jak w kalejdoskopie. Zaczynasz jako totalny noob od treningu w skateparku





Po chwili możesz jako Wee-Man szaleć po centrum Bostonu. Ładnie tu i jakie gładkie poręcze!

Europa? Żaden problem, Barcelona jest rajem dla fanów długich grindów i wysokich flipów





A gdy znudzi cię samotna gra, rzucasz to w cholerę i wbijasz się na któryś z sieciowych serwerów. Fani elektronicznego skateboardingu czekają!

Po mieście śmigają inni skejterzy, jeżdżą auta, przechadzają się ludzie. Fajnie, ale do tego wszystkiego zdążyliśmy już przywyknąć

którzy będą mieli więcej czasu, by spokojnie wyegzekwować kolejne triki, skleić je w kombosa i wyrżnąć maską o vert przy lądowaniu.

A fuj, co za mordencje

Co mi się w nowym THUG'u nie podoba, to grafika. Na konsolach jeszcze to jakoś wygląda, ale na pececie jest biednie. Okrutnie mnie wkurzają krzywe, niedopracowane mordy słynnych skaterów i zaburzone proporcje ciała, co widać szczególnie na cutscenkach. Pan Hawk wygląda jak pryszczaty gimnazjalista, a Bam dostał facjatę taniego żula. Nie powiem, że są do siebie zupełnie niepodobni, niemniej w TV prezentują się jakoś lepiej. Być może tak miało być, ale mi się nie podoba i już! Zastrzeżenia mam również do niezbyt ostrych i cukierkowych tekstur. Brakuje także ładniejszych efektów świetlnych i sporej ilości detali. Nie to, że jest jakoś plastikowo, ale mogłoby być lepiej. Podoba mi się natomiast design miejscówek, jak zwykle zresztą. Są rozległe, bardzo zróżnicowane i obfitują w elementy, które można rozpieprzyć w drobny mak – podtytuł do czegoś zobowiązuje. Rampy, quoterpipe'y, poręcze, murki, funboksy, krawężniki, ławeczki, fontanny, skarpy, platformy – wszystko aż się prosi, żeby po tym grindować, młócić graby, napierniczać przeróżne flipy i wyciskać manuale. Dodatkowo, całość została ustawiona w takim stężeniu i takiej konfiguracji, że kombosy kleją się niemal same, a najlepsi zawodnicy wyczeszą układy za kilkanaście milionów punktów i więcej. Jeśli więc zapomnieć na chwilę o lekko niedzisiejszej grafice (na którą zresztą zwracasz uwagę przez pierwsze parę godzin), to za sprawą doskonałej architektury ogólny design poziomów trzeba zaliczyć na plus.

Demolce otoczenia za pomocą kawałka sklejki z kółeczkami towarzyszy przyjemna muzyczka. W sumie kilkadziesiąt utworów, wśród których znalazły się nagrania zarówno zespołu Metallica, jak i Franka Sinatry. Owszem, masz tu ogromną różnorodność styli, prawdziwy koktajl, ale zawsze jest to muzyka na poziomie. A niechciane tracki można sobie wyłączyć w menu.

Stare-nowe tryby

Wracając do samej gry – oprócz trybu „przygodowego", autorzy wrzucili opcję Classic Mode, czyli powrót do dobrze znanych rozwiązań z pierwszych części serii. Timer odliczający 2 minuty, zestaw zadań do wykonania, my, deska i miejscówka. Żadnych udziwnień! W Classic Mode możesz śmigać po miejscówkach znanych z trybu głównego, są również lokacje znane z poprzednich części serii. Jest OK, tylko szkoda, że nie pokuszono się o zaprojektowanie kilku, choćby małych, skateparków specjalnie dla tego trybu. W efekcie ma się wrażenie, że Classic Mode powstał na chybcika, aby tylko był.

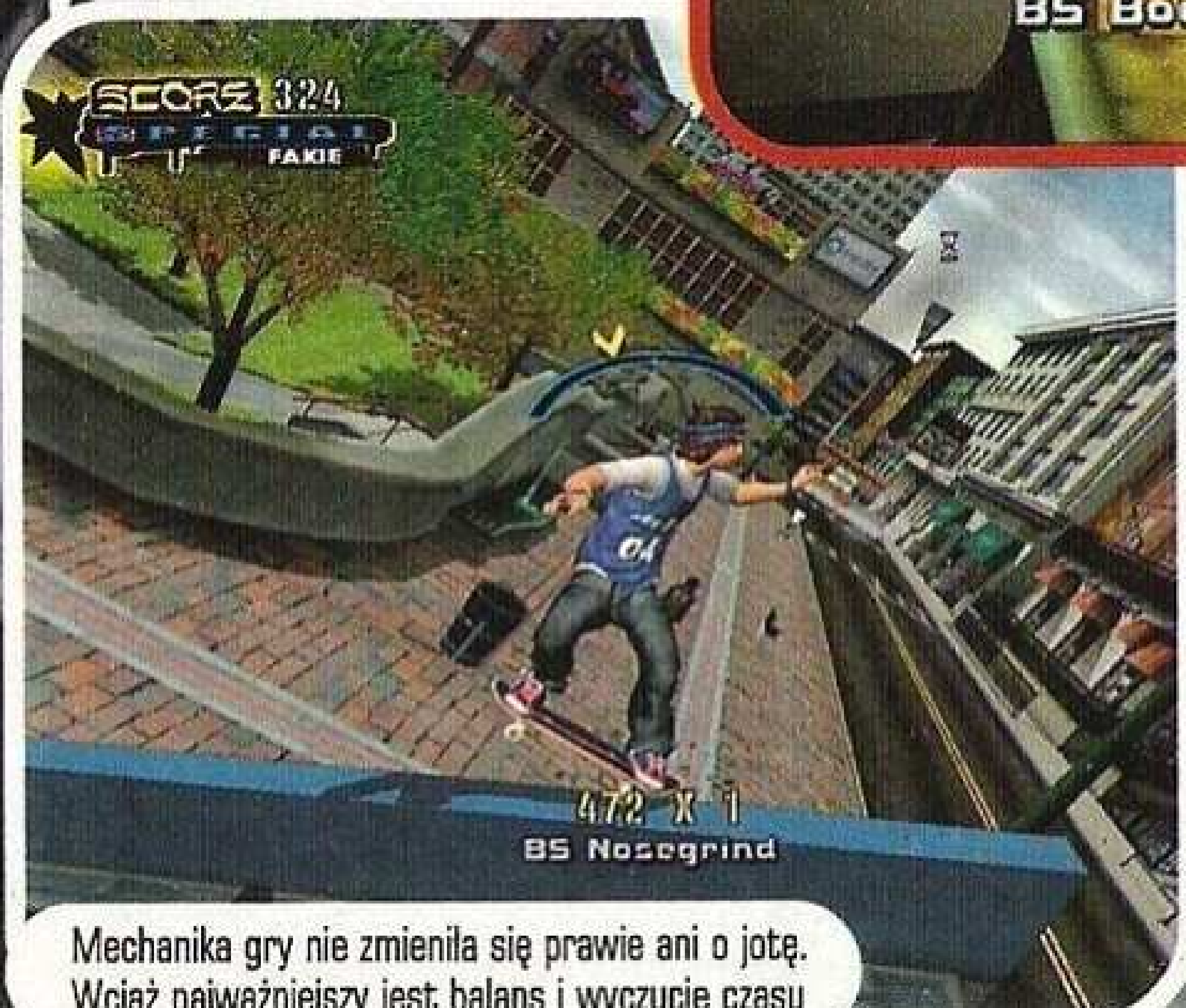


Wklej swą gębę

Kozackim motywem okazuje się natomiast możliwość obdarowania skatera twoją własną facjatą. Wystarczy do tego cyfrowa fotka, którą przycinasz do rozdzielczości 128x128 i importujesz do gry z poziomu launchera. Efekt może nie jest idealny, ale nie ma to jak roztrzaskać własną twarz o marmurowe schody.

Z rzeczy wartych wspomnienia jest też tryb Multiplayer, w którym wraz z innymi popaprańcami z całego świata możesz dusić triki w kilku różnych trybach. Do tego dochodzi przyjemny split-screen, dzięki któremu możesz powalczyć z koleżką jednocześnie na jednym kompie.

Ogólnie rzecz biorąc, THUG2 to całkiem sympatyczna gra, warta polecenia szczególnie tym, którzy zjedli zęby na poprzednim UNDERGROUNDZIE. Zwolennicy staroszkolnych rozwiązań również znajdą tu coś dla siebie. Laicy natomiast zostaną rzuceni prosto na głęboką wodę, przy czym przystępny tutorial pomoże im opanować podstawy systemu trików. W sumie tytuł dla szerokiego audytorium – nie za łatwy, nie za trudny, a przy tym grywalny. Szkoda tylko, że kluczowych zmian praktycznie zabrakło.



Mechanika gry nie zmieniła się prawie ani o jotę. Wciąż najważniejszy jest balans i wyczucie czasu

Akcje w zwolnionym tempie pozwalają delektować się pierwszorzędną animacją trików. Mniam!

Tony Hawk's Underground 2 — **5–**

Sportowa

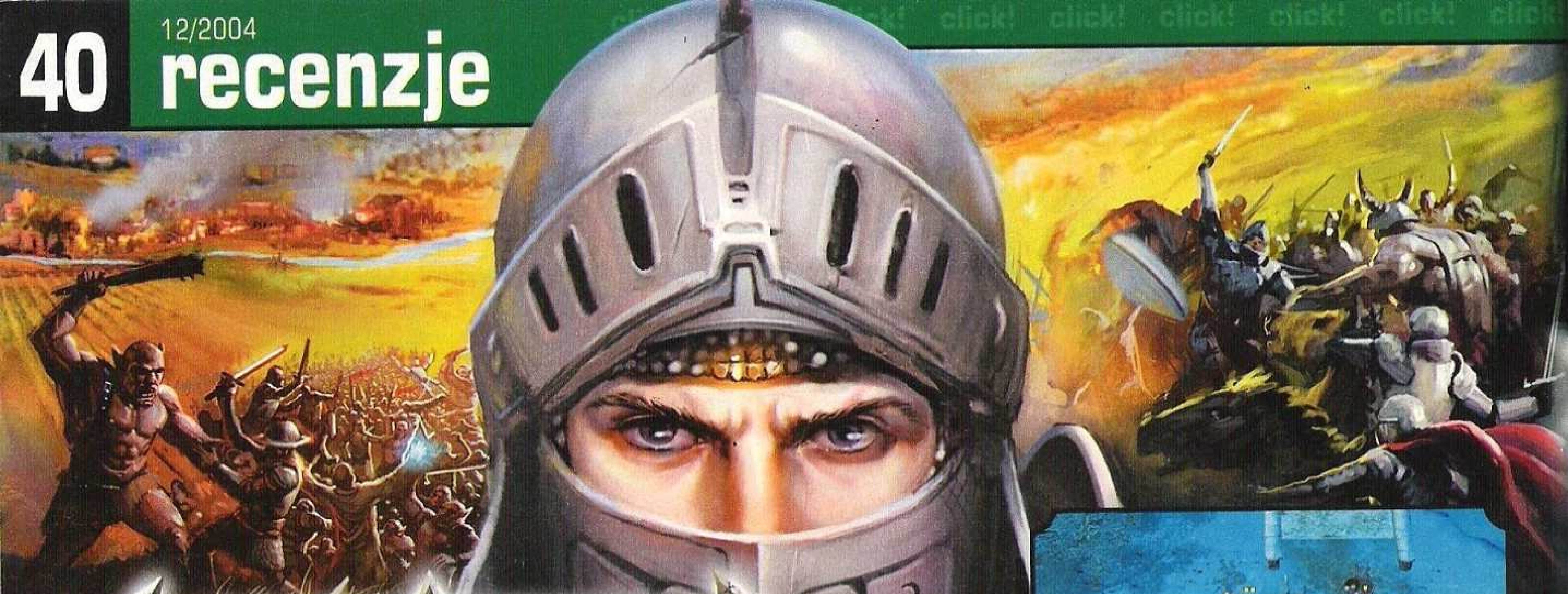
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.6 GHz, 256 MB RAM, 2.5 GB HDD
- cena 99.00
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Neversoft / LEM**
- www.activision.com/microsite/thug2

\+ Dopracowany system czesania trików, humor, soundtrack

– Braki w oprawie, niewiele naprawdę istotnych zmian

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	5	5

THUG2 nie przynosi wielu nowinek w stosunku do poprzedniej części, **niemniej to wciąż dopracowana i grywalna deseczka.**



ARMIES OF EXIGO

Czy zdajesz sobie sprawę, ile to cztery minuty i jak wiele można zrobić przez ten czas? Myślę, że odpowiedź na to pytanie znajdziesz grając w ARMIES OF EXIGO, a raczej nie grając, tylko czekając na wczytywanie się zapisanej gry. Oczywiście czasami następuje to szybciej, na przykład już po dwóch minutach, ale cztery minuty oczekiwania też nie są niczym dziwnym. Co prawda ARMIES OF EXIGO testowałem na komputerze Athlon 2.0 GHz z 512 MB RAM, ale skoro autorzy podają, iż wymagania minimalne to 700 MHz i 128 MB RAM, gra powinna śmigać tak szybko jak połączenie Speedy Gonzalesa ze Strusiem Pędziwiatrem. **Przyznam, że ten niewiarygodnie długi czas wczytywania (oraz czas wychodzenia do menu i wychodzenia z programu) skutecznie popsuł mi zabawę i zniechęcił do gry.** Jest tylko jedno „ale". Od firmy Electronic Arts otrzymaliśmy przeznaczoną do recenzji wersję beta (czyli testową). Nie wierzę, by rzecz nie została poprawiona w wersji ostatecznej. Jeśli jednak tak się nie stanie, możesz od mojej oceny za grywalność odjąć co najmniej jeden punkt.

Gra została stworzona m.in. przez najlepszych graczy ze światowej ligi STARCRAFTA. Czy to wystarczy, by odnieść sukces?

Trójkąt niemiłosny

W EXIGO żyły sobie przeróżne rasy: z jednej strony ludzie, krasnoludy czy gnomy, z drugiej ogry, trolle lub gobliny. Powiedzieć, że rasy te kochały się szaleńczą miłością, byłoby grubą przesadą. Jednak w przerwach pomiędzy konfliktami potrafiły ze sobą jakoś, lepiej lub gorzej, współżyć (tylko proszę bez skojarzeń!). Ale nagle pojawiła się trzecia siła. Oto ze skrytych w wiecznym mroku podziemi wypełzła nowa potęga. Byli to Potępieni – stwory żyjące w ciemnościach i rządzące się prawami niezrozumiałymi dla żadnej z ras zamieszkujących powierzchnię.

I w tym momencie zaczyna się wojna. W czasie jej trwania nie wszystko ułoży się według zasady „czarne jest czarne, a białe jest białe". Ludzie zdradzą ludzi, wodzowie orków zaatakują swych pobratymców, trwać będą bratobójcze walki, którym z satysfakcją przyglądają się istoty żyjące w podziemiach. Bardzo ważne jest to, że każda z frakcji dysponuje zróżnicowanymi możliwościami. Najbardziej „odjechani" są Potępieni, którzy momentami do złudzenia przypominali mi Zergów ze STARCRAFTA. Zresztą społeczność ta uformowana jest na podobnej zasadzie „roju".


Jak w każdym RTS'ie, najważniejszą sprawą jest opanowanie przejść – mostów lub leśnych i górskich prześwitów

Trzy kampanie

EXIGO jest grą całkiem rozbudowaną. Będziesz miał okazję wziąć udział w trzech kampaniach (każda liczy 12 scenariuszy), sterując siłami Imperium, Bestii oraz Przeklętych. **W większości misji schemat jest podobny: zbieraj surowce, rozbuduj bazę, dokonaj ulepszeń jednostek, zbierz armię i ruszaj, by zniszczyć wroga.** Ale w niektórych scenariuszach trzeba sobie poradzić bez bazy, surowców i ciągłych dostaw rekruta, dysponując tylko oddziałami otrzymanymi na początku rozgrywki. **Co ciekawe, część misji toczy się na dwóch poziomach: pod ziemią oraz na jej powierzchni.**

Strony konfliktu









W ARMIES OF EXIGO rywalizują ze sobą Imperium (2), Bestie (3) oraz Potępieni (1), którzy nieoczekiwanie wyłonili się z ciemności podziemnego świata. Jednak twoje wojska natkną się również na neutralnych wrogów (4). Mogą to być np. monstrualne pająki...

Ostatecznym celem jest zniszczenie miasta – bazy wroga. Budynki zwykle upadają błyskawicznie

PORADY:

1. Uzbrój się w cierpliwość, przygotuj sobie książkę albo gazetę, które przejrzysz czekając na każde wczytywanie się programu.
2. W misjach z bazą natychmiast rozpoczynaj produkcję peonów, wydobycie surowców, a potem rekrutację wojska. Atak na twoje miasto zwykle następuje błyskawicznie, więc musisz być dobrze przygotowany.
3. Uważnie przeczytaj, jakie są specjalne właściwości jednostek i wykorzystaj je na polu walki. Np. kapłani Imperium pomogą ci przetrwać niejedną bitwę, a robale Potępionych umożliwią zaatakowanie spod ziemi niczego niespodziewającego się przeciwnika.


Wydobycie surowców – drewna, złota oraz kryształów – stanowi bardzo ważny aspekt gry

W niektórych misjach bardzo ważne jest odnalezienie skarbów. Skrzynie mogą zawierać np. mikstury uzdrawiające wojska

W dodatku gracz może sam wybijać przejścia pomiędzy tymi światami (używając przystosowanych do tego jednostek), co dodatkowo uatrakcyjnia całą zabawę. Warto też zauważyć, że cele misji zmieniają się dynamicznie w trakcie rozgrywania scenariusza (na przykład otrzymujesz zadanie uratowania jakiejś osoby, a dzięki temu zyskujesz wsparcie w późniejszym pojedynku z wrogami).

Sztuczna Inteligencja

W przypadku RTS'ów ciągle mówi się o głupocie programów i o tym, że prawdziwych wyzwań dostarcza dopiero tryb gry wieloosobowej, kiedy to trzeba rywalizować z innymi ludźmi. Podobnie jest w ARMIES OF EXIGO. Komputer przeprowadza ataki z góry ustalonymi szlakami, nie potrafi w pierwszej kolejności atakować najważniejszych celów, wysyła zwykle zbyt małe siły, by pokonać dobrze przygotowaną obronę. Na szczęście program spisuje się w miarę dobrze, jeśli chodzi o zarządzanie twoimi wojskami. Armia automatycznie ustawia się w szyku: na pierwszej linii wojownicy przygotowani do walki wręcz, na drugiej jednostki miotające, na trzeciej uzdrawiacze. Gorzej jest z przemieszczaniem się. Jeśli każesz armii iść na drugi koniec mapy, to możesz być pewien, że zwarty oddział zamieni się w rozciągnięty na dużej przestrzeni sznureczek. **Generalnie jednak Sztuczna Inteligencja w ARMIES OF EXIGO wypada o wiele lepiej niż w dużej części RTS'ów, w jakie miałem przyjemność lub nieprzyjemność grać.**

Bohater rządzi

Ogromną rolę w ARMIES OF EXIGO odgrywają bohaterowie, dowodzący siłami poszczególnych ras. Zwykle dysponują oni nie tylko sporą siłą, ale również fantastycznymi umiejętnościami specjalnymi, pozwalającymi im zniszczyć lub unieruchomić wielu żołnierzy wroga za pomocą jednego czaru. I o bohatera takiego musisz szczególnie dbać, gdyż jego śmierć jest równoznaczna z zakończeniem scenariusza klęską. **Bohaterowie, pomimo że dużo silniejsi od zwykłych jednostek, nie powinni jednak być traktowani jak samodzielna armia.** Bo przecież stare łacińskie przysłowie mówi (w wolnym przekładzie): „I Herkules dupa, kiedy ludu kupa". W czasie gry nie zawsze dysponujesz tym samym bohaterem. Na przykład w misji Imperium zdarza się sytuacja, że twój główny heros dostaje się do niewoli i musisz wyzwolić go z opresji, stawiając na czele swojej armii innego wodza.

Zady i walety

ARMIES OF EXIGO została świetnie przygotowana od strony audiowizualnej. Doskonale dobrano aktorów grających podstawowe role (zwłaszcza podobał mi się głos wodza orków), przygotowano nastrojową, trochę pompatyczną (ale w tym wypadku pasuje świetnie) ścieżkę dźwiękową. Budynki, elementy scenografii oraz jednostki zostały pieczołowicie dopracowane, stworzono też bardzo sugestywną grę świateł i cieni.

Przejdźmy teraz do wad (czy raczej zadów). Absolutnie skandaliczny jest fakt, że można zaznaczyć zaledwie piętnaście jednostek w jednym zgrupowaniu! A przecież w tej grze mogą się spotkać armie liczące sporo ponad stu żołnierzy. I takie rozwiązanie z całą pewnością nie ułatwia sterowania wojskami. **Jednak podstawową wadą EXIGO (oprócz tego upiornego czasu wczytywania programu) jest sztampowość rozwiązań.** Owszem, znajdziesz tu różne fajne rozwiązania, jak podział świata na podziemny i naziemny, czy interesujące umiejętności specjalne jednostek (dosiadanie żubrów, zamrażanie, paraliżowanie, przekopywanie się pod ziemią), ale... Ale to wszystko już było. W ARMIES OF EXIGO nie ma ani krzty nowatorstwa. To powtórka ograných już schematów. Tylko czy to naprawdę taka straszna wada? Przecież obraz stworzony przez kopistę może być równie atrakcyjny dla oka jak oryginał. Jasne, że wartości oryginału mieć nie będzie, ale popatrzeć zawsze można...


Akcja ARMIES OF EXIGO toczy się na dwóch poziomach – na powierzchni i w spowitym ciemnością świecie podziemi

Armies of Exigo — **5-**

RTS

Wymagania sprzętowe: Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD

cena 119.90

Gra na platformy: PC

☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

Electronic Arts / EA Polska

www.eagames.com

+ Trzy zróżnicowane strony konfliktu, wygodny interfejs

– Nieludzko długi czas wczytywania, sztampa rozwiązań

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5-

Gra, w której nie ma nic nowego (RTS do potęgi!), a jednak intryguje. Robota sprawnych rzemieślników bez pociągu do mistrzostwa

tekst: Jacek „Randall" Piekara





LEISURE SUIT LARRY — MAGNA CUM LAUDE —



Wyrywanie lasek jeszcze nigdy nie było takie proste!

Nowa odsłona LEISURE SUIT LARRY została pozbawiona numeru 8, który jej się prawowicie należał. Zapewne stało się tak, ponieważ wysoka liczba może zacząć kojarzyć się z brazylijskim serialem. Na szczęście, to nie liczby decydują o poziomie gry.

Bohaterem odsłony MAGNA CUM LAUDE nie jest już legendarny Larry Laffer. Zdziwiony? Zamiast niego na podbój wyrusza jego siostrzeniec, Larry Loveage, który ma identycznie przerośniętą głowę, dziwaczny sposób ubierania się oraz gigantyczne problemy z podrywaniem kobiet. Akcja rozgrywa się w studenckim kampusie – istnej dżungli, gdzie właśnie zawitała ekipa nowego, randkowego programu telewizyjnego „Swingles". Nagrodą w show jest serce jednej z 3 seksownych uczestniczek. Larry nie może przegapić takiej okazji! Aby dostać się do programu, musisz przekonać do siebie poważną kobietkę prowadzącą show, która najzwyczajniej w świecie uważa cię za nieudacznika. **Jako dowód swojej drapieżności masz przynieść fanty, otrzymane od miejscowych piękności.**

Zasadniczą zmianą w serii jest wprowadzenie pełnego środowiska 3D, które doskonale sprawdza się przy kreowaniu wypukłości. Gorzej sprawa się ma z twarzami pań – delikatnie mówiąc, niektóre straciły swój czar. Podstawowa zaleta 3D jest dość oczywista, możesz oglądać przedmioty i osoby z dowolnej strony.

Zbrodnią byłoby pominąć fakt, iż MCL bardzo niewiele ma wspólnego z rasową przygodówką. Zbieranie przedmiotów, manipulowanie nimi, główkowanie czy prowadzenie dialogów – tutaj tego nie ma. Rozgrywka sprowadza się do zwiedzania studenckiego kampusu, klikania na wszystko myszką oraz pokonywania minigier, przypominających proste gry z GameBoya.

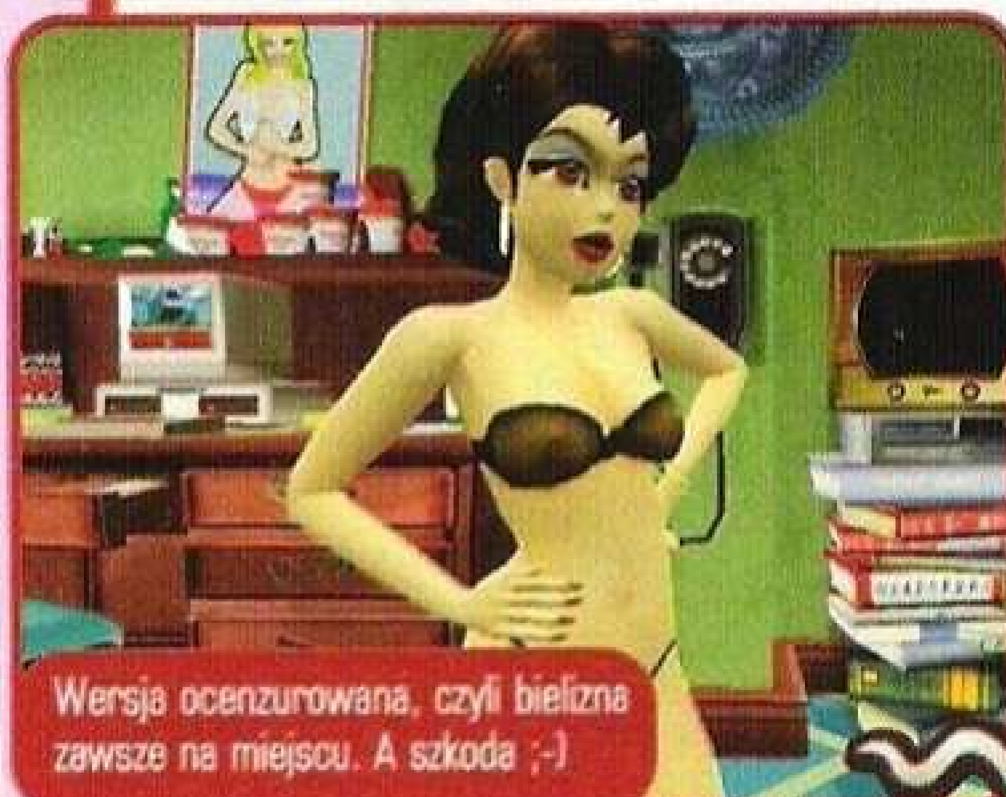
MCL oferuje jedynie kilka rodzajów minigier – w efekcie będziesz zmuszony wielokrotnie rozwalać te same konkurencje. Podstawą wszelkiego podrywu jest gadka-szmatka. Nie dane ci jest samemu dobierać kwestie dialogowe, zamiast tego możesz sterować plemnikiem przez tor przeszkód. Tak, wiem, brzmi idiotycznie. Przeszkody symbolizują potknięcia w rozmowie, jak beknięcia, pierdnięcia, zagapienie się w biust i kilka innych. Kluczem do sukcesu jest zbieranie zielonych serduszek, symbolizujących udane teksty. Jeśli na koniec rozgrywki okaże się, iż udało ci się oczarować swoją ofiarę, możesz przejść do kolejnego etapu podrywu. **Całość wpasowuje się w charakterystyczny szablon: zapoznanie się, wspólny taniec, upojenie alkoholem oraz zaproszenie do siebie.** Kolejność minigier bywa różna, od czasu do czasu możesz trafić na niespodzianki w postaci zaborczego ojca i jego kolegów z kijami baseballowymi. Podsumowując, rozgrywka z wymagającej i satysfakcjonującej zamieniła się w banalną i niezmiernie nudną.


Konkurencje na trampolinie wymagają skupienia, a o to trudno, gdy obok skaczą takie krągłości

W produkcji MCL nie brał udział pomysłodawca całej serii przygód Larry'ego Laffera, czyli Al Lowe. Podobno powodem takiej decyzji były słabe wyniki finansowe Vivendi Universal – w efekcie zrezygnowano ze współpracy z około 350 pracownikami. Jak dla mnie, taka kolej rzeczy to duży błąd, gdyż LARRY wiele na tym stracił.

Miłośnicy przygodówek powinni trzymać się z daleka od MCL, gdyż nie znajdą tutaj nic dla siebie. Gra kryje w sobie dużo szowinistycznego humoru, który nie wszystkim musi przypaść do gustu. Jeśli jednak to ci nie przeszkadza i lubisz przyglądać się animowanym piersiom na dużych zbliżeniach, gra z pewnością przypadnie ci do gustu.




Wersja ocenzurowana, czyli bielizna zawsze na miejscu. A szkoda ;-)

Nude Patch!

Europejska oraz początkowo amerykańska wersja LSL została w dużym stopniu ocenzurowana. W miejsce golizny trafiły pokaźne napisy „Censored". Uspokoiło to wiele osób na całym świecie, chociaż nie uchroniło gry przed zakazem sprzedaży chociażby w Australii. Zaradne mrówki sieciowe postanowiły coś z tym zrobić – gracze na własną rękę opracowali specjalną łatkę, która odblokowuje wszystkie grafiki oraz sceny w grze. Wszystkich zainteresowanych odsyłam do wyszukiwarki Google, słowa kluczowe: larry nude patch.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

3+

Zręcznościowa / Przygodowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 3 GB HDD

cena 29.99$

- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **High Voltage / Cenega Polska**
- http://www.leisuresuitlarry.com/

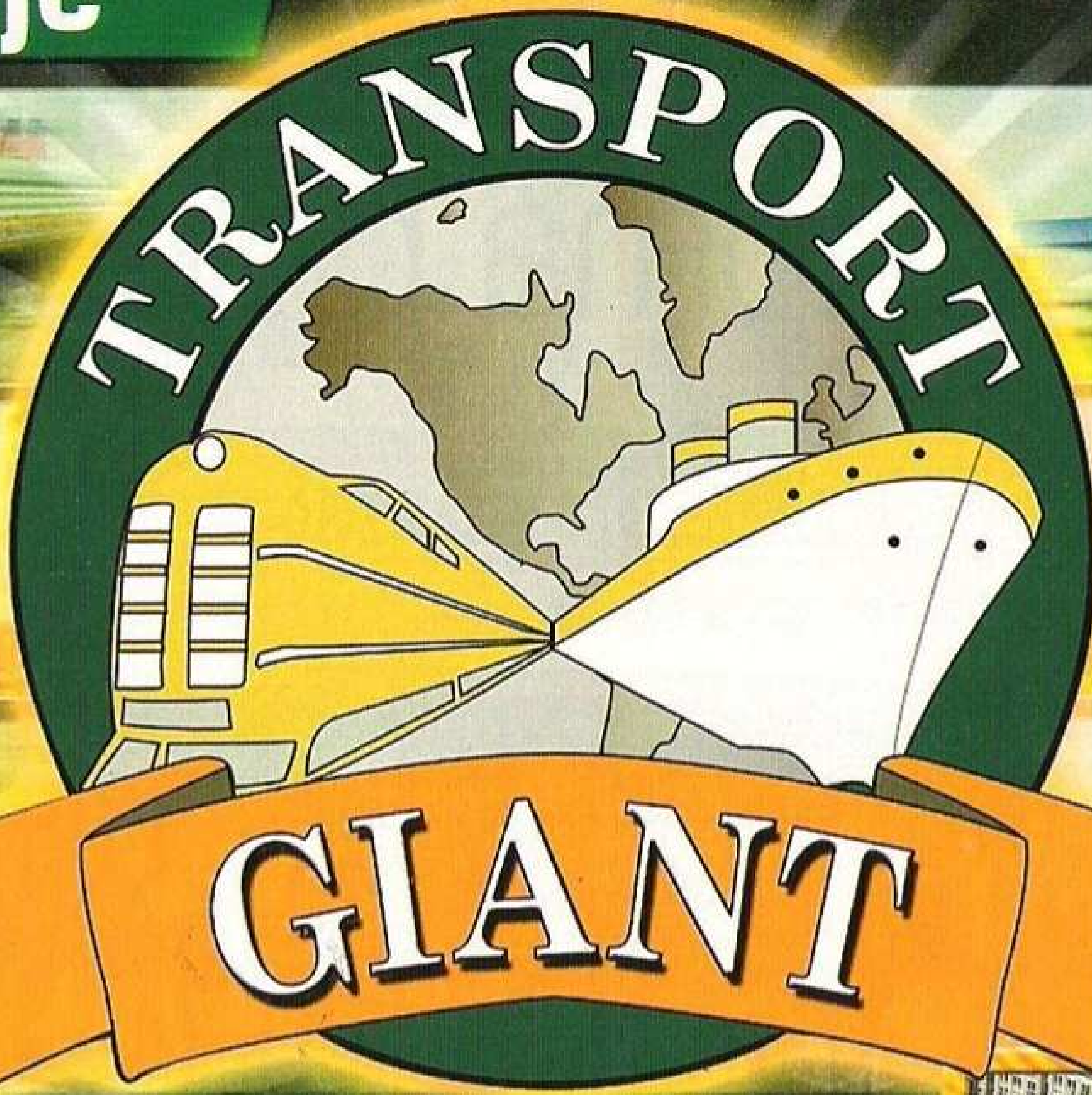
\+ Humor, niezłe panienki, świetne udźwiękowienie, dodatkowe bonusy

– Nudne i powtarzalne minigry, banalne podrywy, mało przygód...

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 3

Nowy LARRY to odejście od klimatu całej serii – **to już nie jest przygodówka. Jak ci się to podoba?**

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski





Trzy fury węgla do Truskawki, Heńka w Liazie pod Krasnystaw. Maniek niech pojedzie po wino...

Definicja obrotu towarowego z zagranicą uległa dwa lata temu zmianie. Od tego czasu dobra objęte ograniczeniami obrotu można bez dodatkowych formalności przewozić tranzytem przez nasz kraj. Firmy transportowe i spedycyjne są z nowych uregulowań zadowolone. Część z nich, do niedawna borykająca się z kontyngentami taryfowymi, zwiększa też swą aktywność na rynku wewnętrznym. Po przystąpieniu Polski do Unii Europejskiej dało się również zaobserwować wzrost inwestycji reklamowych skierowanych do działów logistycznych największych lokalnych producentów.

Bełkot? Cóż, jeśli tak uważasz, TRANSPORT GIANT na pewno ci się nie spodoba. Gra jest bowiem złożoną strategią ekonomiczną poświęconą problemom handlu, logistyki i spedycji właśnie. Przy okazji stanowi unowocześnioną wersję stareńkiego TRANSPORT TYCOON. Dobre pomysły mieszają się w niej z przeciętnymi, zaś słaba oprawa techniczna momentami odstrasza. Fani przewozu towarów ciężarówkami, pociągami, statkami i samolotami nie mają jednak większego wyboru. Tej niszy żaden utalentowany producent gier nie zagospodarował.

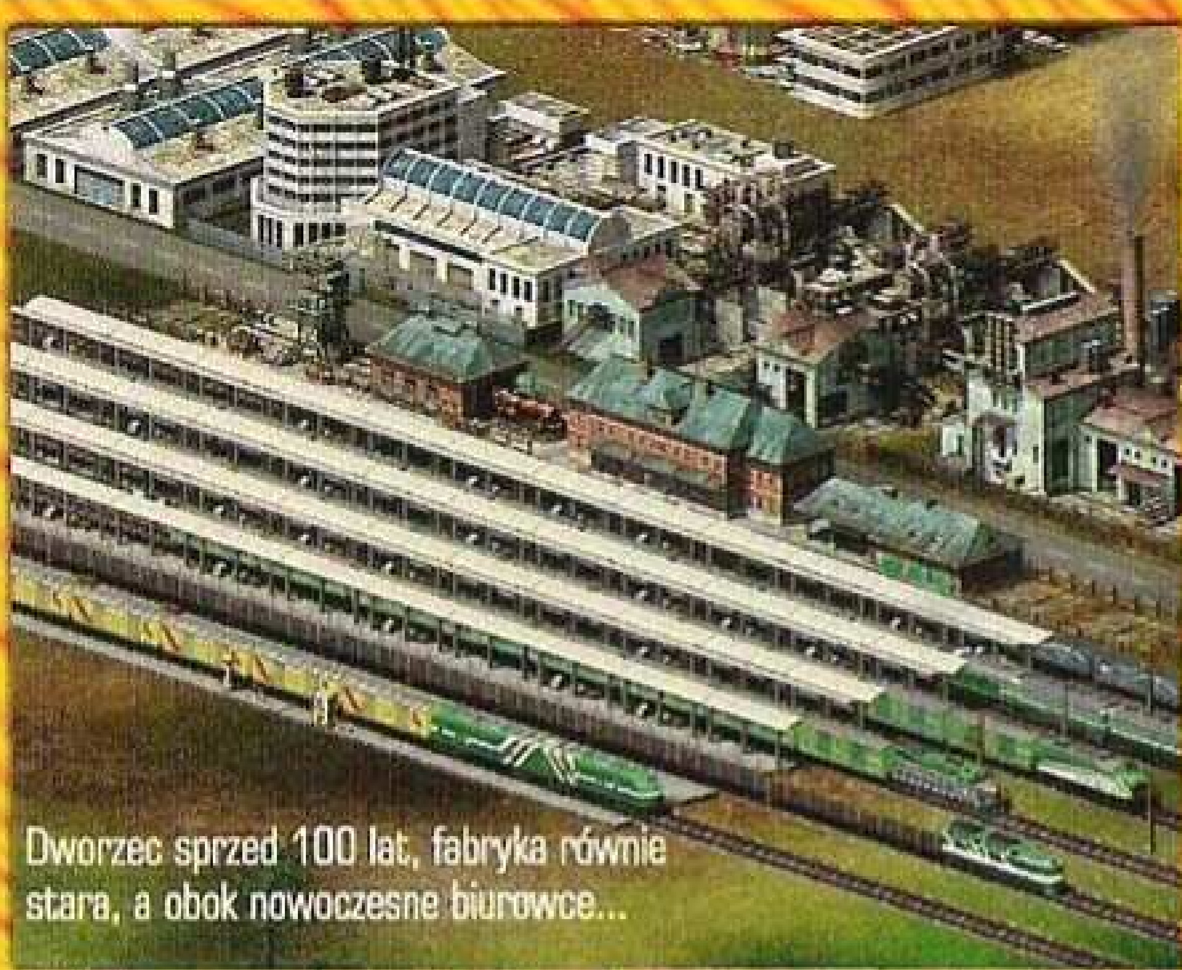
W programie wcielasz się w prezesa małej firmy przewozowej i stopniowo ją rozbudowujesz. **Zaczynasz w Stanach Zjednoczonych w roku 1850, kiedy to inwestujesz w dyliżanse i inne „pierwotne" środki transportu.** Tworzysz ogromne szlaki transportowe, wożąc np. drzewa do tartaku, z tych zaś drewno do fabryk. Uważnie śledzisz potrzeby miast, działania konkurentów i postęp techniczny. Inwestujesz w punkty przeładunkowe i przygotowujesz rozkłady jazdy dla swoich maszyn. W programie nie zabrakło naprawdę długich pociągów elektrycznych, ciężarówek z kilkoma przyczepami, autobusów, statków, zeppelinów, a nawet samolotów. Łącznie dostajesz około 130 pojazdów, a także 60 różnych produktów do przewożenia. Zabawa kończy się w okolicach 2050 roku.



W programie dostępne są dwa stopnie trudności – łatwy (Stany Zjednoczone) i przeciętny (Europa). **Samouczka niestety nie przewidziano, a instrukcja jest dość skromna.** Miłą niespodziankę stanowi scenariusz „Europa Centralna", w którym na mapie pojawiają się typowo polskie miasta, takie jak Wrocław, Poznań czy Łódź. Inne misje opowiadają o przygotowaniach do olimpiady bądź wspieraniu rozwoju niewielkiego miasteczka. Można też grać w trybie swobodnym, gdzie żadnych narzuconych z góry celów nie ma – „wystarczy" zarabiać pieniądze. Szkoda tylko, że Sztuczna Inteligencja jednostek kuleje. Pojazdy nieraz gubią się na szlaku, a interfejs nie należy do najwygodniejszych.

Ewidentną wadą programu jest również jego oprawa techniczna. **Stareński silnik graficzny operuje grafiką 2D i generuje schematyczne miasta oraz słabo animowane pojazdy.** Niektóre budynki zupełnie nie pasują do epok, w których się pojawiają. Mapy można co prawda zoomować, ale na zbliżeniu wszystkie większe obiekty wyglądają jak rozmazane plamy. Z kolei przygrywające w tle melodie nudzą się z szybkością płonącej nitrogliceryny.

Z pewnością TRANSPORT GIANT to pozycja dużo bardziej złożona niż tysiące obecnych na rynku strategii ekonomicznych, takich chociażby jak SHRINE CIRCUS TYCOON czy ZOO EMPIRE. Z drugiej strony, program jest niedopracowany, nudny, brzydki i denerwujący. Jego autorzy nie musieli się jednak wysilać – wiedzieli, że trafili w bardzo dużą niszę rynkową. Odnieśli komercyjny sukces i w chwili obecnej planują dodatek DOWN UNDER, opowiadający o trudnościach logistycznych, z jakimi spotykają się mieszkańcy Australii. Kangury wskakujące na drogę, pijane miśki koala, dziobaki, te sprawy...


Dworzec sprzed 100 lat, fabryka równie stara, a obok nowoczesne biurowce...



Transport Giant 3+

Strategia ekonomiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 64 MB RAM, 700 MB HDD
- cena 19.90$
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **JoWood**
- www.transportgiant.com

+	–
Złożona rozgrywka, dużo środków transportu	Przestarzała grafika, wtórność

Grafika 3+ | Dźwięk 3+ | Frajda 4

Budujesz największe przedsiębiorstwo przewozowe na świecie. Wolałbyś jednak zwiać z biura i postrzelać do kosmitów...

tekst: Michał „Spedycja" Zacharzewski

Chwytaj liczydło w dłoń i kombinuj, jak zostać potentatem w światowym handlu

Port Royale 2


Ostatnie przygotowania i werbowanie żeglarzy w holenderskim mieście Port Royale przed atakiem na francuską kolonię

Wszyscy ze zniecierpliwieniem wyglądają gry SID MEIER'S PIRATES!, tymczasem w sklepach pojawiła się kontynuacja strategii ekonomicznej PORT ROYALE 2. Czy warto czekać na kolejną produkcję Sida, czy też spróbować swoich sił na karaibskich morzach?

PR 2 to symulator ekonomiczny. Akcja rozgrywa się w XVII wieku na Karaibach, gdzie 4 potężne nacje (Anglicy, Francuzi, Hiszpanie oraz Holendrzy) walczą o dominację nad tym bogatym zakątkiem świata. **Przez większość czasu zajmujesz się handlem, produkcją oraz dystrybucją swoich dóbr.** Piractwo, kaperstwo oraz gigantyczne bitwy morskie to jedynie dodatek do sedna rozgrywki – lukier na świeżutkim pączku.

Handel opiera się na 19 towarach (cukier, bawełna, liny, rum itp.), z czego 16 produkowanych jest na miejscu, a 3 transportowane z Europy. System wymiany bazuje na zasadzie popytu i podaży. Im więcej danego towaru znajduje się w mieście, tym taniej możesz go kupić. Analogicznie, im mniej towaru, tym wyższa będzie jego cena. Aby się wzbogacić, musisz wykorzystywać te różnice. **Pieniądze pozwolą ci rozbudowywać konwoje, najmować dodatkowych kapitanów, a nawet rozpocząć własną produkcję.** Oczywiście, inni handlarze oraz losowe wydarzenia jak sztormy, plagi, wojny czy piraci będą ci przeszkadzać.

Rosnąca fortuna podniesie natomiast twoją rangę, co umożliwi ci powiększenie floty (maksymalnie 10 konwojów po 10 statków) i otrzymywanie specjalnych misji od gubernatorów oraz wicekrólów różnych nacji. W późniejszej fazie gry masz szansę odnaleźć wybrankę swego serca, przejąć miasta w imieniu jednej z nacji czy też rozprawić się ze sławnymi piratami.

PR2 wprawia wielu graczy w zakłopotanie. Nie ma to nic wspólnego z poziomem trudności rozgrywki – problemy sprawia rozbudowany interfejs. Autorzy spostrzegli ten słaby punkt zabawy, dlatego też gra oferuje 8 wielgachnych scenariuszy samouczka. Rozegranie niektórych zajmuje nawet godzinę! **Jednak prawdziwą radochę gwarantuje dopiero tryb wolnej gry, gdzie nikt nie mówi ci, co masz dalej robić.**

W moim odczuciu największą wadą PR2 2 jest system rozgrywania morskich bitew. W danej chwili możesz dowodzić tylko jednym okrętem. I tak, kiedy twoja flota składająca się z 5 okrętów liniowych zostanie zaatakowana przez identyczną flotę wroga, zostaniesz zmuszony do prowadzenia walki w układzie 1 do 5. Komputer prowadzi 5 jednostek jednocześnie, ty sterujesz tylko jednym statkiem, a reszta czeka ukryta. Dopiero po zatonięciu bądź ucieczce danego okrętu, możesz wystawić do walki kolejny. Takie rozwiązanie nie jest ani realistyczne, ani uczciwe!



PR2 otrzymało pełną lokalizację na język polski. Wszystkie, nawet najdrobniejsze elementy gry zostały przetłumaczone. **Styl oraz terminologia polskiego wydania wskazują na pełen profesjonalizm dystrybutora.** Jedyną nieścisłość zauważyłem w nazewnictwie niektórych dóbr. W jednej z misji proszono mnie o dostarczenie sukna, kiedy indziej towar ten nazywa się „ubrania".

PR2 z pewnością nie zdoła nikogo olśnić grafiką czy udźwiękowieniem. Dzieje się tak z prostego powodu – gra korzysta z przestarzałego silnika, który łączy animowane tła z nałożonymi na nie obiektami 2D. Większość programistycznych wysiłków poszła na rozbudowanie rozgrywki, czyli karmę dla wygłodniałych szarych komórek.

Z pewnością warto zaopatrzyć się w PR2, choć nowi PIRATES! też zapowiadają się niezwykle atrakcyjnie. W chwili obecnej PR2 to najciekawsza pozycja w swojej tematyce, ale pamiętajmy, że jej największy konkurent jeszcze nie wypłynął na szerokie wody.

Jak pokonać wroga?

Konwoje wojskowe to najpotężniejsi przeciwnicy w grze. Pokonanie ich wymaga nie lada umiejętności oraz doskonałej floty. Trik polega na wykorzystaniu innego, sprzymierzonego konwoju jako mięsa armatniego. Najpierw odszukaj zaprzyjaźnionych wojaków, a potem podążaj za nimi, aż natrafią na wrogi konwój. Poczekaj aż działami przemówią sobie do kadłubów. Prawie zawsze z takiej potyczki obie strony wychodzą mocno uszczuplone liczebnie. I o to chodzi! W tym momencie sam przeprowadź atak na nieprzyjacielski konwój. Zmiękczony przeciwnik okaże się o niebo przystępniejszy niż jego „świeża" wersja.

Dowódca miasta doświadcza na własnej skórze, że przejmuję kontrolę nad jego włościami – nawet fikuśne wąsiki mu nie pomogą!


Jedni lubią ryzyko, inni od razu posyłają konkurencję na dno. Z takimi armatami na pokładzie nie powinieneś mieć wątpliwości, którą drogę wybrać


Moje prywatne miasto Barcelona powoli się rozwija – jeden z konwojów popłynął po towary, niezbędne do funkcjonowania kolonii

Port Royale 2 — 4+

Strategia / Symulacja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 750 MHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD
- cena 89.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ascaron Entertainment / Cenega PL**
- http://www.ascaron.com/gb/portroyale2/

\+ Rozbudowana rozgrywka, wolność wyboru

– Archaiczna oprawa, dziwaczny system bitew, niezwykle czasochłonna

Grafika 4- | Dźwięk 3+ | Frajda 5+

PR2 to mieszanka handlu, polityki, ekonomii oraz przygody – **gra bogata w treść, choć niezbyt widowiskowa**

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

MAGIA POD KONTROLĄ cz.3

Z poprzedniego artykułu dowiedziałeś się, do czego służy podstawowa komórka gry zorganizowanej, czyli twój lokalny sklep prowadzący Ligę MtG i organizujący oficjalne turnieje. Wbrew obietnicy nie dowiedziałeś się, jak zaaplikować tabletkę kotu. Wprawdzie miał być to dowcip, jednak w związku z lawiną pytań, którymi zasypali mnie koledzy z pracy, posiadacze tych wspaniałych stworzeń i okoliczni weterynarze, ten ważki tekst został zamieszczony gdzieś na www.isa.pl/magic. Uwaga, niespodzianka - do tekstu dołączony jest formularz z trzema prostymi pytaniami konkursowymi. Oto one:

1. Co ma wspólnego z kotami pierwszy artykuł z cyklu „Magii pod kontrolą"?

2. Ile jest kolorów w Magicu?

Hint: przy odpowiedzi na to pytanie nie należy uwzględniać artefaktów, bo one są bezkolorowe, tylko biały, czarny, niebieski, czerwony i zielony. Mam nadzieję, że pomogłem.

3. Czy spell, którego target przy resolvie nie jest już w playu, fizzluje? (he, hé, he...)

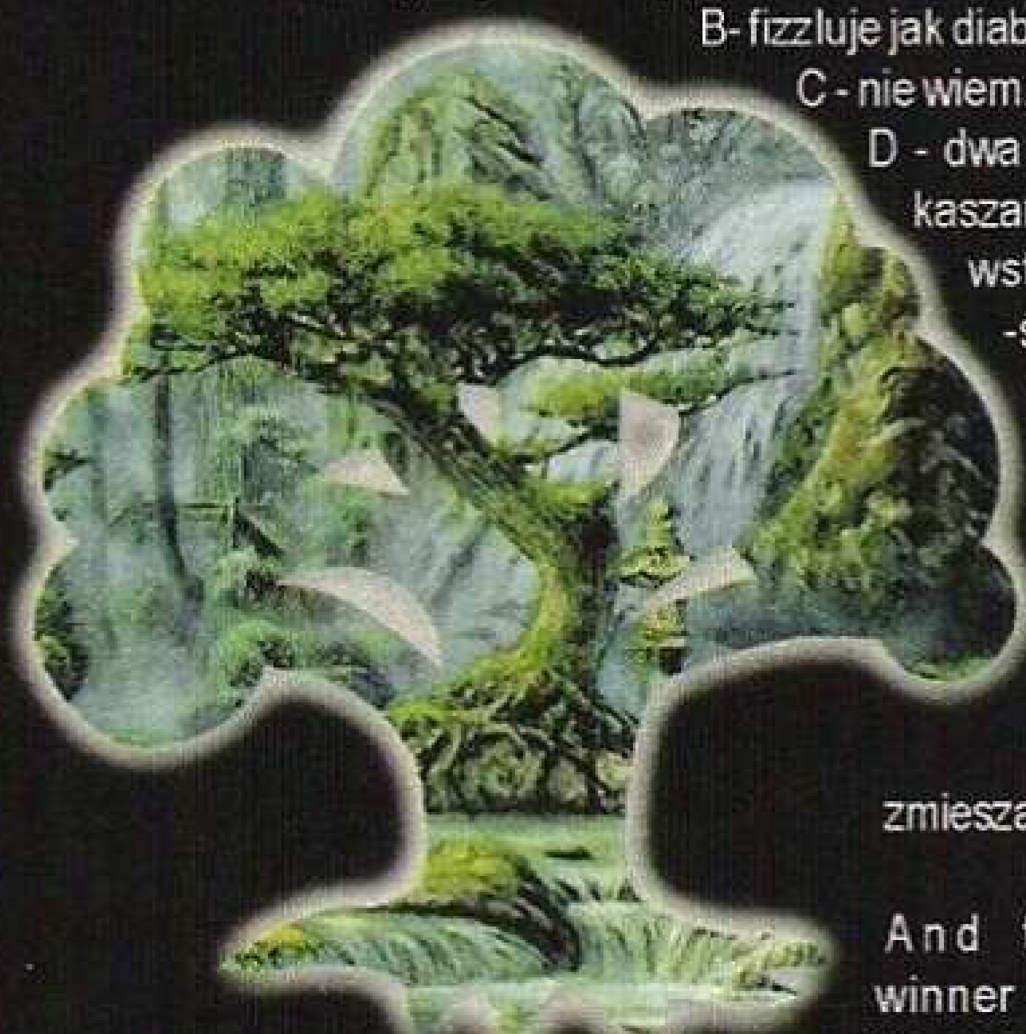
No dobra, dla ułatwienia kilka możliwych odpowiedzi:

A - nie fizzluje, tylko zostaje skontrowany

B- fizzluje jak diabli

C - nie wiem...

D - dwa kilo kaszanki, wstrząśnięte, nie zmieszane.



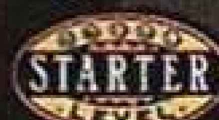
And the winner is: „Nie wiem" - gdybyś to wiedział, nie byłbyś początkującym graczem. Zresztą, tak naprawdę to sam tego nie wiedziałem.

Wśród czytelników, którzy prawidłowo wypełnią formularz (ok., wystarczy prawidłowa odpowiedź na pierwsze 2 pytania) do 15 grudnia, rozlosujemy 10 zestawów dla dwóch graczy.

A teraz kilka słów o tym, jak przygotować się do swojego pierwszego turnieju. Wiesz już, jak wymieniać się kartami, teraz kilka słów o zakupie fabrycznych produktów. Prawdopodobnie nie chcesz wydać na MtG wszystkich swoich pieniędzy, więc warto się najpierw zastanowić, w co chcesz zainwestować. Należy tutaj wziąć pod uwagę kilka czynników takich, jak: ilość kart rzadkich, zgodność z twoimi upodobaniami i zawartość ulubionych kolorów oraz to czy produkt przeznaczony jest dla twojego poziomu. Nie zawadzi też spojrzeć na cenę.

Na początek krótkie wyjaśnienie - w Magicu spotkasz 3 rodzaje kart: rzadkie (rare), nieczęste (uncommon) oraz zwykłe (common). Definicja poszczególnych rodzajów kart kryje się w samej nazwie. Otóż np. karty rzadkie są ... eee.. no rzadkie. Oznacza to, że w fabrycznym opakowaniu losowych kart będzie najmniej kart „rare". Łatwo się domyślić, że takie karty są na ogół znacznie lepsze, ciekawsze lub przynajmniej dziwniejsze od innych kart. Karty zwykle są najbardziej powszechne (co nie oznacza, że można się bez nich obyć), a niezwykłe są gdzieś pośrodku.

Jak może zauważyłeś, zestawy do MtG dzielą się na trzy podstawowe poziomy: starter, advanced oraz expert. Skąd taki podział, skoro w produktach z różnych poziomów można często spotkać karty z tych samych edycji, a karty z zestawu wprowadzającego mogą występować nawet w taliach mistrzowskich? Po prostu tak jest łatwiej - jeśli na przykład dopiero uczysz się grać, powinieneś zwrócić uwagę na produkty



Kupując taki produkt masz pewność, że został on skonstruowany dokładnie tak, aby twoje wejście w świat Magica było jak najłatwiejsze. Produkty „Starter level"

czyli dla początkujących, reprezentuje Zestaw Wprowadzający dla dwóch graczy do Ósmej Edycji - zawiera on dwie gotowe do gry, małe talie: jeden zestaw dodatkowy składający się z losowych kart, oraz dwie maty do gry z pełnymi zasadami gry w języku polskim. Nie znajdziesz tam jeszcze talii turniejowych, ani zabójczych kart - ale doskonałą i prostą zabawę na początek. Jeśli nabierzesz nieco obycia, możesz zainwestować w produkty z logo



Ten poziom to przede wszystkim zestawy składające się z kart Ósmej Edycji MtG. Zawierają one sporo naprawdę dobrych kart, bez których grę trudno sobie wyobrazić. Nie ma tam jednak jeszcze skomplikowanych mechanizmów charakterystycznych dla rozszerzeń eksperckich (jak Champions of Kamigawa).

Od tych ostatnich roi się w produktach oznaczonych jako



Jeśli wybierasz się na mały lokalny turniej, na którym zagrasz tylko i wyłącznie dla zabawy, Ósma Edycja w zupełności ci wystarczy. Ale jeśli chcesz dołączyć do czołówki, nie obędziesz się bez kart z zestawów poziomu Expert. Znajdziesz tu ciekawe mechanizmy wprowadzane przez najnowsze edycje, najbardziej zabójcze karty oraz talie, do posługiwania się którymi trzeba mieć trochę wprawy.

A teraz kilka konkretów o tym, z czym to się je i w czym to się kupuje - zanim wejdziesz na dobre w świat wielkich turniejów, nie zawadzi sobie poukładać tego wszystkiego w głowie:

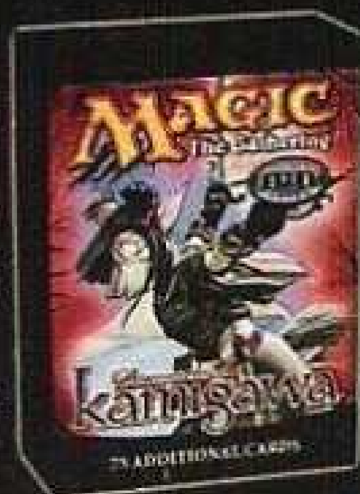


Produkty do MtG dzielimy na kilka rodzajów, w zależności od zawartości, opisanych powyżej stopni zaawansowania oraz miejsca na scenie turniejowej. Podstawowe pojęcia, jakie warto przyswoić to:



Zestaw dodatkowy
Czyli tak zwany booster. Jest to paczuszka piętnastu losowo dobranych kart z danej edycji, w tym 1 karta rzadka, 3 nieczęste oraz 11 zwykłych.

Tournament Pack



Często dla uproszczenia jest nazywany „starterem", przez co jest mylony z produktami wprowadzającymi. Znajdziesz w nim zawsze aż 75 kart, w tym 3 rzadkie, 9 nieczęstych, około 30 niezbędnych do gry lądów podstawowych, a reszta to commony. W Tournament Packu znajdziesz także małą książeczkę ze specjalnymi zasadami dotyczącymi stosownej edycji MtG.

Theme Decks



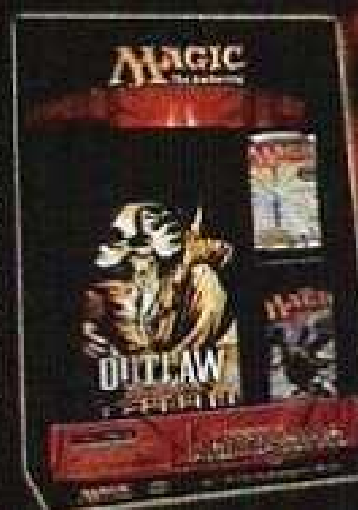
Czyli talie tematyczne. Z każdą edycją pojawiają się cztery różne 60-ciokartowe talie, w różnych kolorach, o różnej koncepcji działania i strategii użycia. Taka talia jest już gotowa do gry - wystarczy wyjąć ją z opakowania i ewentualnie przeczytać zawarte w załączonej książeczce porady dotyczące strategii. I tak w najnowszej edycji - Champions of Kamigawa - spotkasz się z potężnymi stworami z zielono-czarnej talii Kami Reborn i wężowymi wojownikami ze Snake`s Path, na zadających bezpośrednie obrażenia szamanach bazuje Spiritbane, a Way of the Warrior to całkowicie biała talia z samurajami i nowym mechanizmem bushido. Jeśli nie chcesz kupować talii tematycznej, możesz się też zaopatrzyć w spis kart i zgromadzić je samodzielnie. Jest to wprawdzie bardziej pracochłonne rozwiązanie, jednak daje sporo satysfakcji.

Championship Deck



To już poważniejsza sprawa. Po każdych Mistrzostwach Świata wychodzą cztery takie mordercze decki, odpowiadające dziełom zawodników, którzy uplasowali się na czterech pierwszych miejscach tego najbardziej prestiżowego turnieju świata. Łączna wartość kart w takiej, zwykle sześćdziesięciokartowej, talii jest na ogół ogromna, więc w Championship Decku znajdziesz reprodukcje w złotych ramkach zamiast prawdziwych kart. Za to emocje związane z obsługą jednego z najbardziej zaawansowanych narzędzi mordu w świecie MtG, są jak najbardziej prawdziwe. Jeśli lubisz nie tylko MtG, ale i klimaty fantasy, możesz pomyśleć o

Fat Pack



Jest to spore pudełko, w którym znajdziesz jeden Tournament Pack, trzy boostery, dwie karty promo oraz książkę Outlaw - powieść dziejącą się w realiach świata Kamigawa.

Na koniec może nie najbardziej zaawansowany, ale za to największy z produktów:

Box Set



W sporym pudle znajdują się dwie talie tematyczne do popularnej Ósemki, trzy zestawy dodatkowe (każdy z innej edycji), dwie „świecące" karty promocyjne, książeczka z zasadami oraz dwa szpanerskie liczniki życia, dzięki którym młody dżentelmen nawet obrażenia może dostawać z klasą.

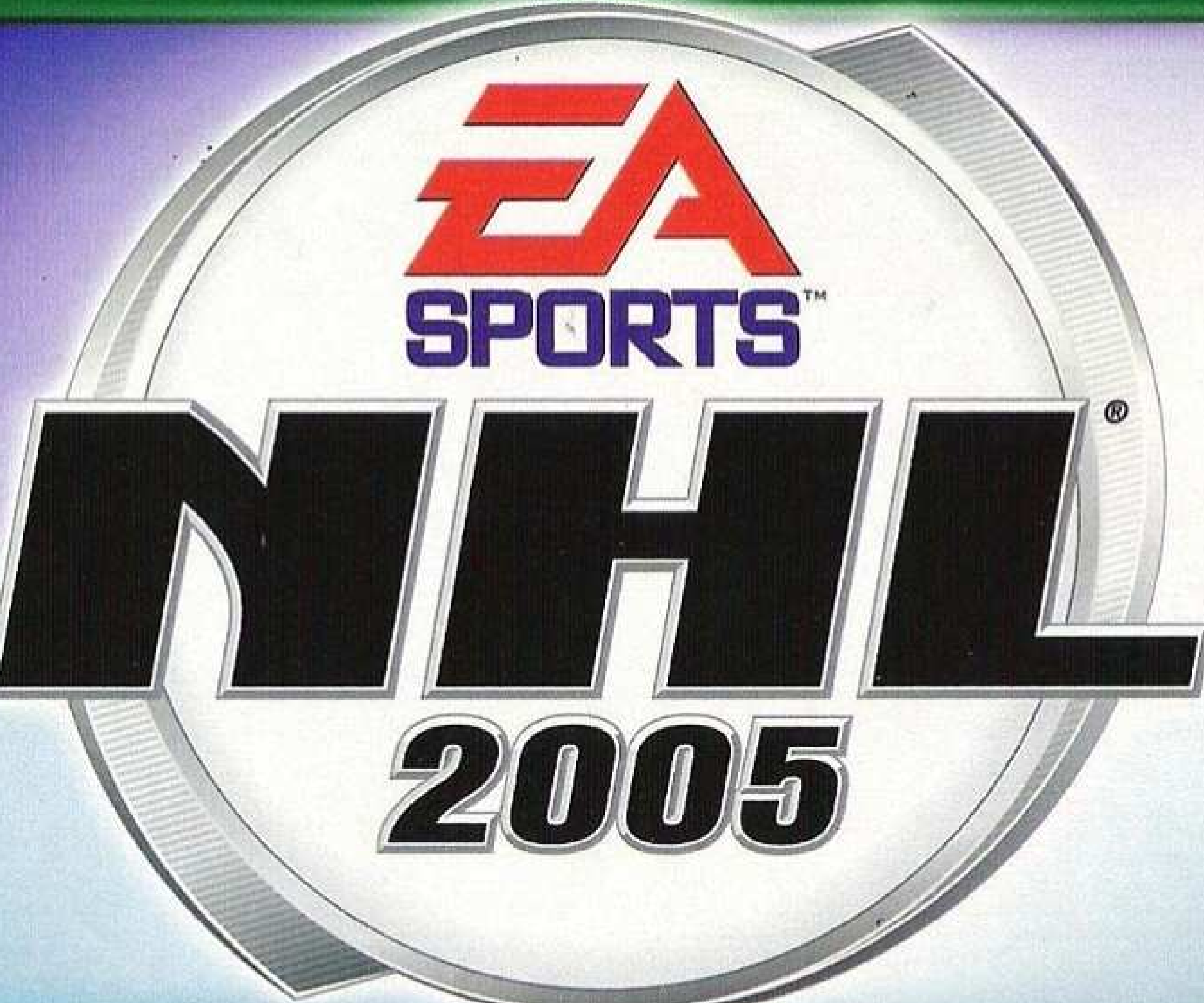


Skoro zgromadziłeś już stosowny arsenał, pora zabrać się za przygotowania do pierwszego turnieju - zanim w nim zagrasz, musisz wiedzieć, w jakim typie będzie rozgrywany, a co za tym idzie, jakich edycji można użyć do konstrukcji talii. O tym, jakie są typy turniejów i jak stworzyć talię, napiszę w następnym odcinku - póki co, poprzestanę na jednej prostej, choć genialnej radzie - jeśli chcesz wiedzieć, czego się spodziewać na swoim pierwszym turnieju - po prostu wybierz się na turniej! Wcale nie musisz od razu w nim grać, wystarczy, że będziesz śledził, jak to się robi. W ten sposób, kiedy sam rozpoczniesz swoją przygodę z turniejami, będziesz już wiedział, o co chodzi i będziesz mógł się spokojnie skupić na dręczeniu swoich przeciwników. Najbliższa naprawdę dobra okazja, żeby pokibicować to Final Junior Series.



O ile Junior Series były turniejami dla wybranych (jeśli można kogoś określić „wybranym" tylko dlatego, że nie skończył 16 lat), o tyle w Junior Final grają wybrani z wybranych, czyli najlepsza ósemka z każdego turnieju Junior Series. Turniej odbędzie się 4 grudnia w Łodzi, a szczegóły znajdziesz jak zwykle na www.isa.pl/magic. Na pewno będzie to świetna okazja nie tylko do tego, aby pokibicować, ale również do tego, by powymieniać się kartami, poznać nowych przyjaciół i ... oczywiście ich rozgromić za pomocą swojej talii. Powodzenia!

Marcel Zaborski



Ostatnio w redakcji testowaliśmy krążek hokejowy. Potęęęga! Lepszy niż kij bejzbolowy!

W NHL zawodnicy kłócą się z federacją o kasę i rozgrywki w tym sezonie są zagrożone. Możliwe więc, że najnowsza wersja symulatora hokejowego będzie dla ciebie jedyną szansą na stałe obcowanie z lodowiskiem, krążkiem i kijem. Z jednej strony szkoda, z drugiej – może to i dobrze. NHL 2005 to zdecydowanie najlepsza pozycja, jaką w tym roku zaserwowała nam EA Sports.

Gra dopracowana jest niemal w każdym szczególe. Po jej odpaleniu natychmiast przenosisz się na lodowiska Stanów Zjednoczonych bądź Europy. **Sterowanie zawodnikami jest tak realistyczne, że grając czujesz się jakbyś naprawdę jeździł na łyżwach.** A ponieważ hokej to bardzo trudna gra, w której trzeba opanować wiele elementów, bawiąc się nawet na poziomie „beginner" spocisz się niczym Kali przemierzający pustynię na wrotkach. Opanowanie podstawowych zasad i zagrywek zajmie ci sporo czasu, ale kiedy potem świadomie wykonasz udaną akcję, poczujesz się jak prawdziwa gwiazda.

W przeciwieństwie do innych symulatorów sportowych, nie ma w tej grze złotego, pewnego sposobu na zdobycie bramki. Bramkarze, nawet tych najsłabszych drużyn, są czujni jak elektroniczny pastuch i łapią większość strzałów. A że hokej to gra dla twardzieli, twoi zawodnicy muszą być przygotowani na hardcore'owe traktowanie przez przeciwników. „Bodiczek", choć brzmi łagodnie i swojsko, oznacza ni mniej nie więcej tylko grzmotnięcie swego przeciwnika o bandę, o lód lub o cokolwiek innego. Ważne, by padł lub przynajmniej stracił krążek. A jak któryś cię wkurzy, można wywołać bójkę (polecam Krzysia Oliwę w akcji).

EA Sports przyzwyczaiła nas już do niesamowitej grafiki. **Jednak po raz pierwszy od dawna, w NHL 2005 grafa nie jest największą zaletą gry.** Choć nie da się ukryć, że na pewno połechta cię, gdy na ekranie zobaczysz swojską gębę Mario Czerkawskiego. Tradycyjnie już wszelkie animacje stoją na poziomie najwyższym z możliwych. Dźwięk dorównuje grafice, idealnie odwzorowano atmosferę potyczki na lodowisku. To właśnie dzięki niemu oraz niebywałej miodności gry stukając w klawiaturę czujesz w swych rękach kij i odbijający się od niego krążek. W dodatku twórcy gry dodali do „szafy grającej" kilka dobrych rockowych kawałków.

NHL 2005 oferuje kilka wariantów rozgrywek. Oprócz meczów towarzyskich oraz ligi możesz też rozegrać Puchar Świata. I choć wybór drużyn nie jest porażający, Puchar stanowi ciekawe urozmaicenie zabawy. **Super pomysłem jest (podobnie jak w FIFA 2005) możliwość łączenia stanowiska gracza i menedżera.** Jako menago będziesz musiał podpisywać kontrakty, zarządzać odpowiednie treningi, analizować grę drużyny i pełnić wiele innych funkcji, niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania klubu.


Do bogobojnych mam: panowie na lodzie prezentują układ z „Jeziora łabędzi"...


Latem, gdy zabrakło śniegu, panowie ćwiczyli na polu wyłożonym tłuszczem...


...Łabędzie należą ponoć do jakiegoś Ruska – Czajkowskiego. Zna go ktoś? Handluje płytami?

To, czego najbardziej brakuje w NHL 2005, to funkcja treningu. Co prawda, dzięki opcji Free4All grając zawodnikami o wielkich łbach można poćwiczyć strzały, ale to zdecydowanie za mało. Boli też, iż można grać w zaledwie 4 ligach – mimo żenującego poziomu polskiej ligi hokeja człowiek chciałby się czasem poczuć jak ziom z Podhala Nowy Targ. Na szczęście istnieje możliwość stworzenia własnego teamu, do którego możesz wybrać całą śmietanę (oliwę) światowego, w tym również polskiego, hokeja.

NHL 2005 jest grą fantastyczną. Jeśli jesteś maniakiem sportowych symulatorów, uważaj, bo możesz się uzależnić bardziej niż kiedykolwiek. A że oprócz swej fajności gra jest jeszcze mocno trudna, nieprzespane nocki masz dzięki niej zapewnione.



Ziomali czar na sto par

W NHL 2005 możliwość tworzenia własnej drużyny rekompensuje nieco brak wielu światowych hokejowych lig (w tym mocarnej 8-drużynowej ekstraklasy polskiej). Możesz wybrać najbardziej znanych zawodników z niemal wszystkich krajów, w których widziano krążek i kij hokejowy. Spośród polskich magików lodowiska twoje oczy ujrzą m.in.: pięknego Czerkawskiego, wykidajło Oliwę, połykacza krążków Traczyka oraz Banasika, Reszczyka, Szumielaka, Filipiaka czy Kaszuba. A jeśli chcesz, zawsze możesz wcielić się w ekipę narodową naszych południowych ziomali z Czech, którzy o pykaniu w krążek wiedzą dużo więcej niż rodacy.

NHL 2005

5+

Sportowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 800 MB HDD
- cena 139.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Sports / EA Polska**
- http://www.easports.com/games/nhl2005

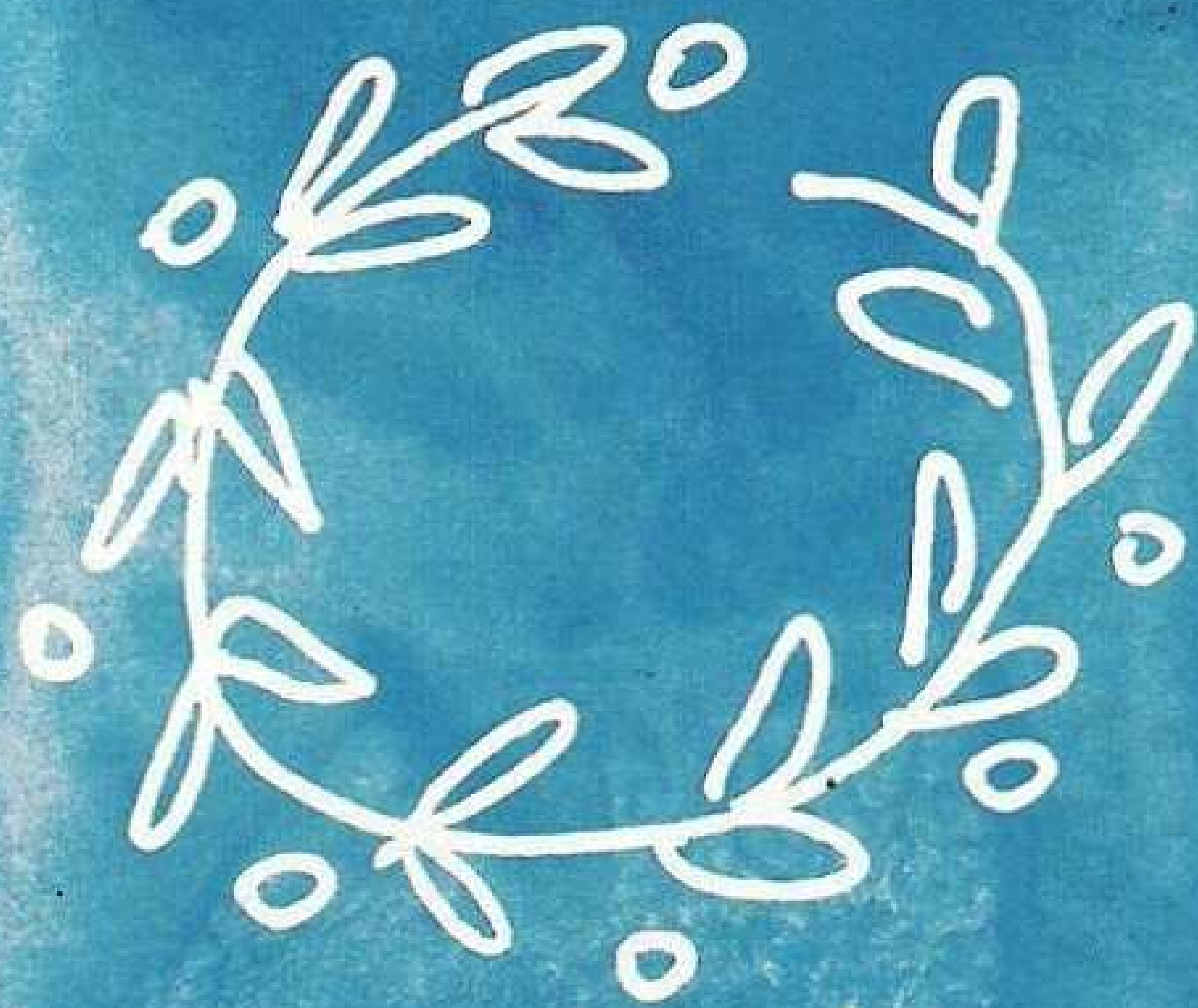
+ Świetna grywalność i dźwięk, można rozegrać Puchar Świata

– Brak funkcji treningu, mało oryginalnych lig

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

Zdecydowanie najlepsza pozycja z tegorocznych wydawnictw EA Sports. Wciąga jak sokowirówka i nie pozwala oderwać się od kompa

tekst: Kamil „Bono" Brzózka



ATHENS 2004

Biegać, skakać, latać, pływać... W tańcu, w ruchu wypoczywać... I mięśnie palców mieć takie, że szok!



Medali nie brali...

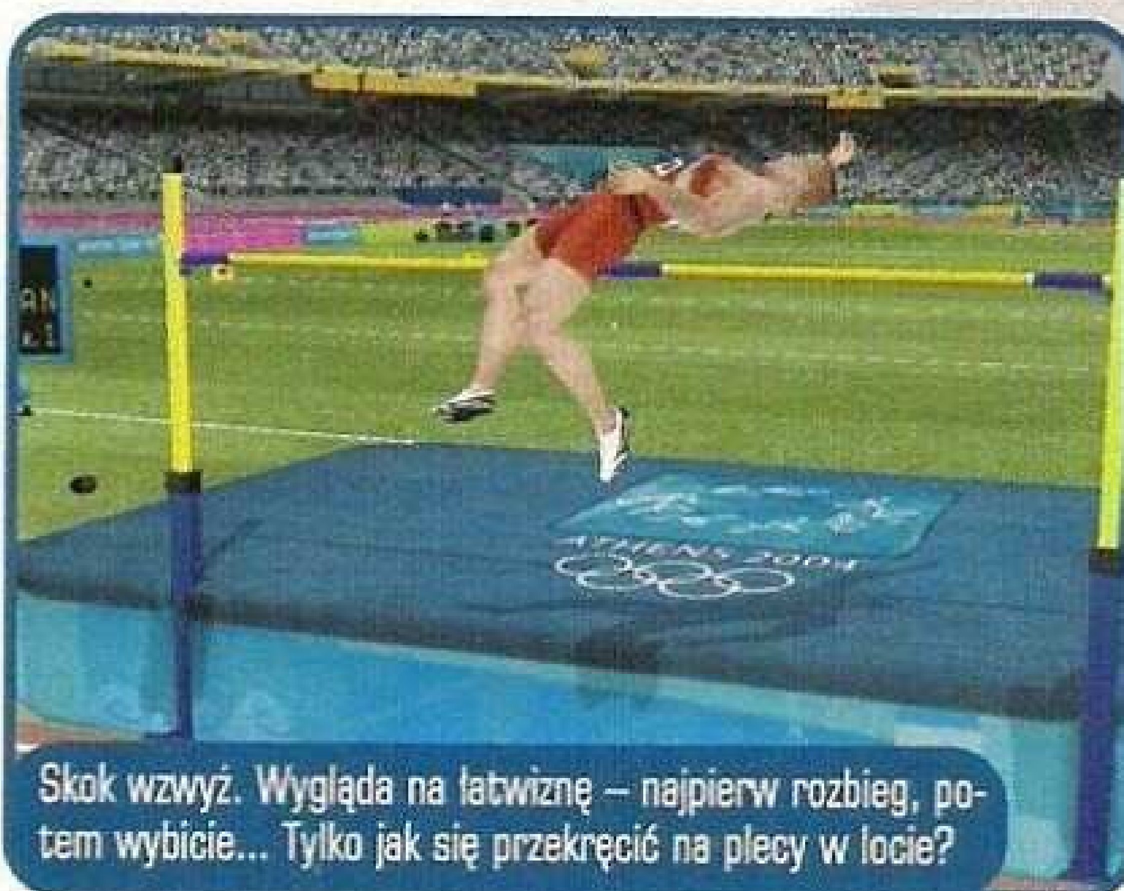
Nasi sportowcy przywieźli z Aten 10 medali: 3 złote, 2 srebrne i 5 brązowych. Teraz masz okazję przebić ich mizerny dorobek. Nie powinno być to trudne, gdyż ATENY 2004 nie są grą skomplikowaną. Niestety producenci nie umieścili w programie jakichkolwiek statystyk czy klasyfikacji. Za każdą konkurencję zdobywasz jedynie punkty pokazujące, które miejsce zajmujesz na tle siedmiu oponentów. Jeśli więc chcesz mieć klasyfikację medalową, niezbędna do tego będzie kartka i ołówek.



Motylem byłem, ale utyłem. Może jak zamacham rączkami, to doskoczę gdzieś dalej...

Finały Igrzysk Olimpijskich w Atenach zakończyły się dla polskich sportowców wielką kichą, o której większość Polaków chciałaby pewnie jak najszybciej zapomnieć. Przeszkodzi w tym symulator olimpiady, będący najnowszym produktem firmy Eidos. **Niestety, pod wieloma względami gra jest niewiele lepsza od wyników polskich olimpijczyków.**

W czasie zabawy przenosisz się do świata olimpiad z ery Atari czy Commodore. Wszelkie biegowe konkurencje są dla twojej klawiatury torturą. Im szybciej w nią pukasz, tym szybciej porusza się twój lekkoatleta. Tym sposobem osiągane wyniki zależą od szybkości twoich palców, sprawności nadgarstka i umięśnienia przedramienia. Nie da się ukryć, iż frajda podczas grania jest spora. Cieszy liczba dyscyplin, w których możesz wziąć udział. Skok wzwyż, w dal, o tyczce, trójskok, pchnięcie kulą, rzut dyskiem i oszczepem oraz biegi na kilku dystansach to tylko niektóre z dostępnych konkurencji. Do tego dochodzą jeszcze: pływanie czterema stylami, podnoszenie ciężarów, strzelanie i łucznictwo. Najczęściej zabawa to czysta przyjemność, niepokój mogą budzić jedynie biegi na długie dystanse. Na szczęście producent nie zmusza nas do kilkuminutowego nawalnia przy biegu na 1500 metrów, pozwalając jedynie na kontrolowanie szybkości przez kilka pierwszych okrążeń i finisz na ostatnim. Zdecydowanie najbardziej realistyczny jest skok wzwyż, w którym kontrolujesz obie nogi zawodnika (;-)) i tempo jego biegu. Możesz brać udział zarówno w zmaganiach kobiet, jak i mężczyzn, w kilku różnych trybach: olimpiada, dziesięciobój, siedmiobój, mityng lekkoatletyczny, zawody pływackie i pojedyncze konkurencje. Cieszy możliwość grania w 2 osoby przy jednym komputerze.



Skok wzwyż. Wygląda na łatwiznę – najpierw rozbieg, potem wybicie... Tylko jak się przekręcić na plecy w locie?



Na próżno wypatrywać „złotej Otylli"... Teraz do baseniku wskakują faceci w rajtuzach



Niestety, ATENY 2004 szwankują, jeśli chodzi o grafikę. Co prawda jest o wiele lepiej niż w SYDNEY 2000. Zawodnicy są nieco bardziej zróżnicowani, ale nadal faceci wyglądają jak klony Pudzianowskiego i to bez względu na to, czy uczestniczysz w biegu, skoku wzwyż czy podnoszeniu ciężarów. W każdym przypadku twój zawodnik ma bary jak niuniuś po ostrym koksie. Zachowanie sportowców na stadionie wypada bardzo schematycznie. Ruchy zawodników są równie zróżnicowane co kształt wykałaczek. Graficy ATEN 2004 zapomnieli też o sensownym odwzorowaniu publiczności, w efekcie czego na trybunach widzimy płaskie plamy w stylu piegów z Akademii Pana Kleksa. Jedynie powtórki twoich wyczynów stoją na wysokim poziomie i ogląda się je z przyjemnością. **Wielką porażką jest natomiast brak ceremonii otwarcia i zamknięcia igrzysk, a już kompletną żenadę stanowi dekorowanie zwycięzców.** Medale twoi zawodnicy dostaną, ale hymnów niestety już niet. To jest tragedia, nawet na Atari 130 XE można było odsłuchać hymn zwycięzcy. W ATENACH 2004 przez kilka sekund powiewają flagi pierwszej trójki, co nie stanowi żadnej nagrody za trud włożony w zdobycie medali. Producenci nie wpadli też na pomysł wprowadzenia statystyk i klasyfikacji medalowej.

Na kiepskim poziomie stoi także dźwięk. Komentarz jest równie rozbudowany co sieć autostrad w Polsce i sprowadza się do kilku banalnych stwierdzeń w stylu „nie może być z tego zadowolony" lub „to jego ostatnia próba". Publiczność reaguje niemrawo jak niedokarmione mewy nad zanieczyszczonym morzem.

Jeśli w przeszłości lubiłeś machać joystickiem na lewo i prawo, a potem ćwiczyć przedramię wymiatając dwoma palcami na zmianę, ta gra przyniesie ci Radochę przez duże „R". Pod warunkiem oczywiście, że nie jesteś artystą przywiązującym wagę do estetyki obrazu i dźwięku. Pod tym względem ATENY 2004 nawalają. **Dziwi też brak kajakarstwa, rzutu młotem i kolarstwa, czyli dyscyplin, w które w SYDNEY 2000 grało się z przyjemnością.** Nie do końca zrozumiałe jest też wypuszczanie tej gry w listopadzie, najsmutniejszym miesiącu roku, w którym większość bardziej niż o lekkoatletach myśli o Małyszu.

Ateny 2004 — **3**

Sportowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD
- cena 129.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **EIDOS Interactive / Cenega**
- www.eidos.com

\+ Przyjemność gry, dyscypliny skokowe (wzwyż, w dal, o tyczce)

– Słaba grafika, beznadziejny dźwięk

Grafika 3 · Dźwięk 2 · Frajda 4

Gra dla wielbicieli starych nasuwanek w klawiaturę. **Bawi, ale też razi brakami, słabą grafiką i dźwiękiem...**

tekst: Kamil „Bono" Brzózka

KILL.SWITCH

Nawet najlepszy komandos musi czasem się schować, żeby sobie odpocząć

Zdalnie sterowany żołnierz to zabawka, o jakiej na razie możemy tylko pomarzyć...



Mroczna konwencja towarzyszy ci przez większość etapów, tym razem w odcieniach czerwieni



Wiele razy myślałem, że gdyby istniały zdalnie sterowane cyborgi bojowe, mógłbym okazać się doskonałym materiałem na wojskowego. Siedziałbym sobie w wygodnym fotelu i jednocześnie wspierał np. oddziały GROM w misjach specjalnych. Jedyny problem to brak takich robotów... Z pomocą przyszedł mi dopiero KILL.SWITCH.

Wcielasz się w doborowo wyszkolonego komandosa o ksywie Bishop, któremu eksperymentalnie wszczepiono nanoboty oraz interfejs do zdalnej kontroli. Nowa technologia pozwala w niezwykłym tempie leczyć rany, jeszcze w trakcie wykonywania misji. Dodatkowo umożliwia władanie ponad sześcioma tysiącami języków obcych, i to zarówno w mowie, jak i w piśmie. Jednak większość czasu i tak spędzisz na polu walki, słuchając świstu kul oraz huku wystrzałów.

K.S to nic innego jak rasowy shooter TPP, przekonwertowany z konsoli Xbox. Fabuła gry zaprezentowana jest w postaci fragmentów animacji, pokazujących skrawki wspomnień Bishopa. Początkowo nie będziesz w stanie zorientować się, dla kogo pracujesz – dla tych „dobrych" czy przestępców. Z czasem wszystko się wyjaśni.

Bishop potrafi schować się praktycznie za każdą paczką, płytą, skałą czy winklem. Z ukrycia możesz prowadzić ostrzał nieprzyjaciela, wysuwając zza przeszkody jedynie karabin lub wychylając się minimalnie. Pierwszy tryb zapewnia idealną ochronę, wtedy jednak celność pozostawia wiele do życzenia. Wychylając się, możesz wykorzystać swoje umiejętności snajperskie, jednak w takim wypadku wystawiasz się częściowo na ostrzał. A tego należy unikać, zwłaszcza podczas szturmowania stanowisk ciężkich karabinów czy minibunkrów.

Rozgrywka to właśnie ciągłe chowanie się przed ostrzałem wroga. Kiedy już wyczyścisz okolicę, biegniesz dalej tylko po to, żeby spotkać jeszcze więcej przeciwników.



Muszę przyznać, że finezja ustępuje tutaj szybkiej akcji – szczególnie, że wiele etapów ograniczono czasowo. **Niektóre misje wymagają podłożenia ładunków wybuchowych czy też wykradnięcia strzeżonych przedmiotów, jednak czynności te wykonuje się już po wyeliminowaniu wszystkich wrogów.**

Szkoda, że przeciwnicy nie stanowią większego wyzwania. Prędzej czy później wrogowie zawsze wychylą się z ukrycia, wystarczy chwilę poczekać. Współpraca nieprzyjaciół na polu walki pozostaje jedynie pustym hasłem reklamowym. Przeciwnicy chyba nigdy nie słyszeli o ogniu zaporowym czy też o wzajemnym ubezpieczaniu się – a szkoda. Misji nie ukończysz najczęściej wtedy, gdy zwyczajnie przeoczysz któryś ze stacjonarnych karabinów maszynowych, a ten wpakuje ci kilo ołowiu w bebechy.

Autorzy sztucznie podnieśli poziom trudności, skrywając większość etapów w mroku. Bez monitora z dobrym kontrastem lepiej nie zabieraj się do gry. Nic tak nie wkurza jak przeciwnicy, których nie widać, a którzy dokładnie wiedzą, gdzie jesteś.

K.S zostało okaleczone przez swoich autorów – program nie oferuje nic ponad 15 wbudowanych, liniowych scenariuszy. Nie znajdziesz tu ani trybu Multiplayer, ani bonusów za precyzyjną grę. Nigdzie nie uświadczysz też sekretnych lokacji – po prostu zero! W efekcie K.S oferuje co najwyżej 10 godzin rozrywki, potem ląduje na półce.

Grafika nie należy do mocnych stron gry. **Maksymalna rozdzielczość, w jakiej możesz uruchomić program, to 1024x768 – niezbyt wiele jak na dzisiejsze czasy.** W dodatku jakość użytych tekstur jest dość niska. Animacja postaci sprawia wrażenie sztucznie przyspieszonej. Na szczęście dźwięk wypada o niebo lepiej. Moją uwagę zwrócił niezwykle bogaty zestaw wystrzałów karabinowych oraz eksplozji granatów.

KILL.SWITCH to bez dwóch zdań pozycja dla miłośników szybkiej akcji. Jeśli oczekujesz od gry czegoś więcej, lepiej sięgnij po SPLINTER CELL czy CONFLICT: DESERT STORM II.

Kill.Switch

3+

Akcja / TPP

Wymagania sprzętowe: Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD

cena 9.99$

Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GBA

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Namco / Play

http://www.killswitch.com/

+ Chowanie się za przeszkodami oraz ostrzał, dźwięk

– Krótka i liniowa rozgrywka, niedopracowana grafika, słaba SI

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 3+

Gierka, chociaż utrzymana na przyzwoitym poziomie, oferuje najwyżej kilka godzin zabawy. **Dlatego można ją sobie odpuścić**

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

KOSZMAR POWRACA

ALONE IN THE DARK

Znasz? Nie? A powinieneś... ALONE IN THE DARK to stara, kultowa seria horrorów inspirowanych twórczością samotnika z Providence. Jej pierwsze trzy części ukazały się w czasach, gdy o miasteczku SILENT HILL nikt jeszcze nie słyszał. Z miejsca zdobyły miłość graczy, zwłaszcza tych, którzy uwielbiali mroczne historie i wręcz kochali się bać. Wydany w 2001 roku ALONE IN THE DARK: KOSZMAR POWRACA miał już za rywala serię RESIDENT EVIL. Sprostał jej, a od CLICKA! otrzymał zasłużoną piątkę. Dziś powraca za sprawą firmy CD Projekt, która spolszczyła grę i ponownie wprowadziła do sklepów.

Główny bohater programu, prywatny detektyw Edward Carnby, dowiaduje się o śmierci swojego przyjaciela. Postanawia odnaleźć jego morderców i wraz z archeologiem, 27-letnią Aline Cedrac, wyrusza na zagubioną wśród mrocznych wód Wyspę Cieni. Ich samolot rozbija się u brzegów tajemniczej krainy. Bohaterowie lądują z dala od siebie, utrzymując łączność za pomocą krótkofalówek. Włączają latarki, wyciągają broń, błyskawicznie zaczynają śledztwo...

Obie historie rozpoczynają się w innych miejscach, lecz później łączą się i podążają jednym tropem. Gracz sam decyduje, którą postacią chce kierować. Jednocześnie wyrusza w podróż przez statyczne, dwuwymiarowe tła, ożywiane przez mroczną, niepokojącą muzykę i uderzające wokół pioruny. Przy okazji rozwiązuje zagadki logiczne, walczy z napotkanymi monstrami, szalejącą burzą, mrokiem, chłodem i przerażeniem.

Polska wersja językowa stoi na wysokim poziomie. Tłumacze przełożyli wszystkie napisy pojawiające się w grze, a także większość dialogów. Nie ruszyli jedynie tekstów z filmików, umieszczając na dole podpisy. Dzięki nim widać, że rodzimi aktorzy nie odstawiają maniany. Grają co najmniej na tym samym poziomie co Brytole. Ale jest to poziom wysoki, choć nie bardzo wysoki. Cóż, nie można za wiele wymagać od ludzi pozostawionych samym sobie na opuszczonej, przerażającej wyspie, gdzie groza czai się za każdym drzewem, a stojąca opodal ponura posiadłość przypomina cmentarny kurhan...

Bez dobrej latary nie ma co iść w las...

Zaraz na początku gry Aline zaznajamia się z wężem. Raj utracony...

Skoro kobieta kierująca tirem to tirówka, to kobieta na dachu to dachówka???

Alone in the Dark

Horror

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 300 MHz, 64 MB RAM, 1.8 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, DC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **DarkWorks / CD Projekt**
- www.us.aloneinthedark.com

cena 49.90

Ocena: 4-

+ Niezły klimat rozgrywki, w końcu wersja PL

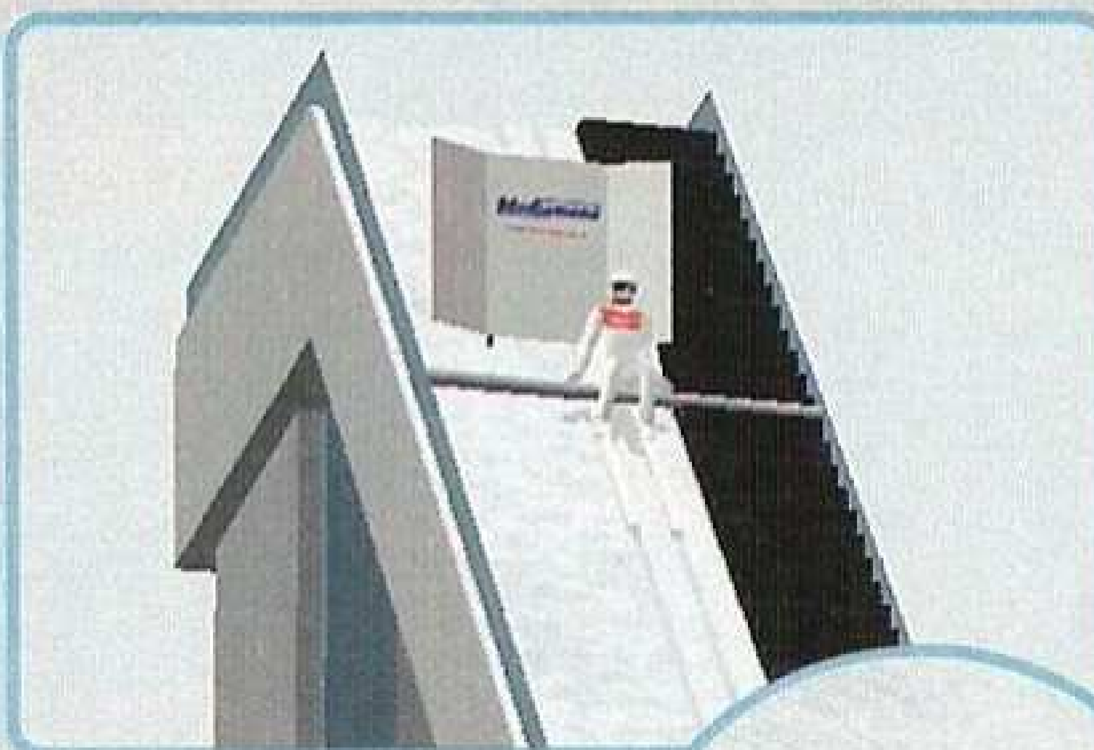
– Gra stara i jak na swój wiek za droga

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4-	4

Klasyczna gra grozy powraca w chwale, po polsku i z polotem. **Szkoda, że zalatuje trochę naftaliną...**

tekst: Michał „Straszny Joel" Zacharzewski

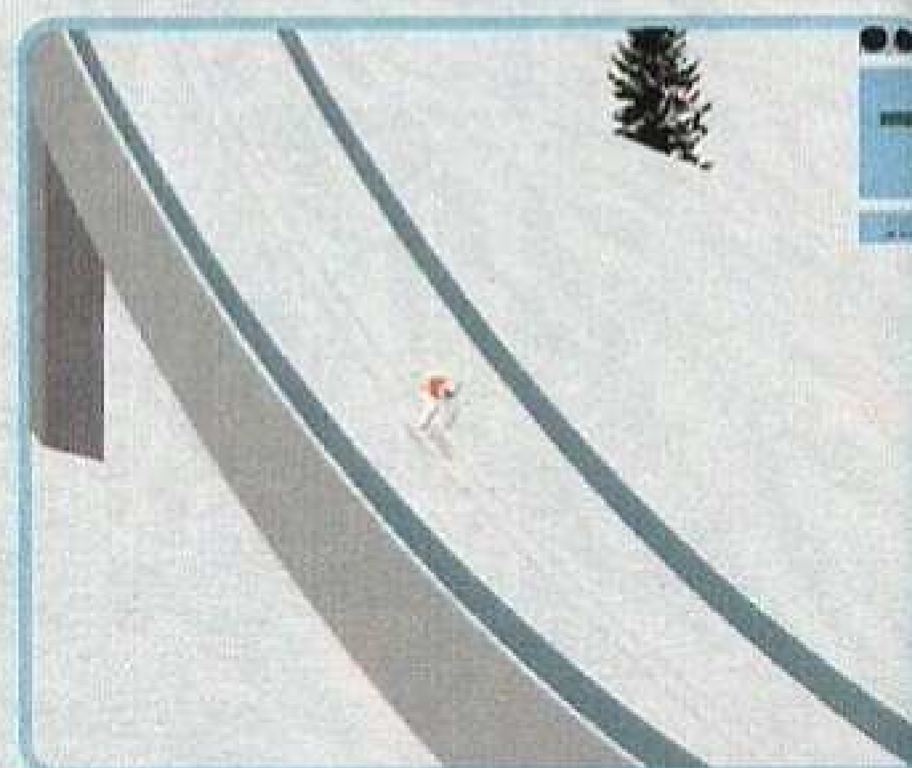
Deluxe Ski Jump 3





Kontynuacja najbardziej znanej gry sportowej poświęconej skokom narciarskim. Jej poprzednia wersja zajmowała jedną dyskietkę i miała wymagania sprzętowe niskie niczym świeżo narodzone bobo. Teraz pojawił się trójwymiar, a wersja instalacyjna zajmuje okrągłe 5 mega. Za kod aktywacyjny trzeba zapłacić niecałe 50 złotych. Dużo to czy mało?

Cóż, dzięki nowej szacie graficznej program wygląda dużo lepiej, choć wciąż nie umywa się do konkurencji. Nie dysponuje też oryginalnymi nazwiskami zawodników – gracz może sam je sobie wpisać i wybrać dowolny kolor nart, kubraczka i kasku. Wśród 16 skoczni żadna nie przypomina oryginału. Podobnie jak poprzednio, określono je nazwami państw i fikcyjnymi wielkościami, np. Polska HS 269 czy USA HS 171. Program nadrabia za to nieziemską grywalnością: w DSJ3 wciąż skacze się tak samo prosto i przyjemnie jak kiedyś. Nadal też trening czyni mistrza, a z każdą serią skoków gracz czuje się na skoczni pewniej. Nowe kamery wymagają przyzwyczajenia się, lecz upadki wyglądają już dużo lepiej. Można oczywiście grać z ferajną na jednym kompie, a swe rekordowe skoki umieścić w Internecie. Krótko mówiąc, program jest niczym Klimek Murańka: mały, zwrotny i niesamowicie lotny. Aż wstyd nie zobaczyć tej gry!



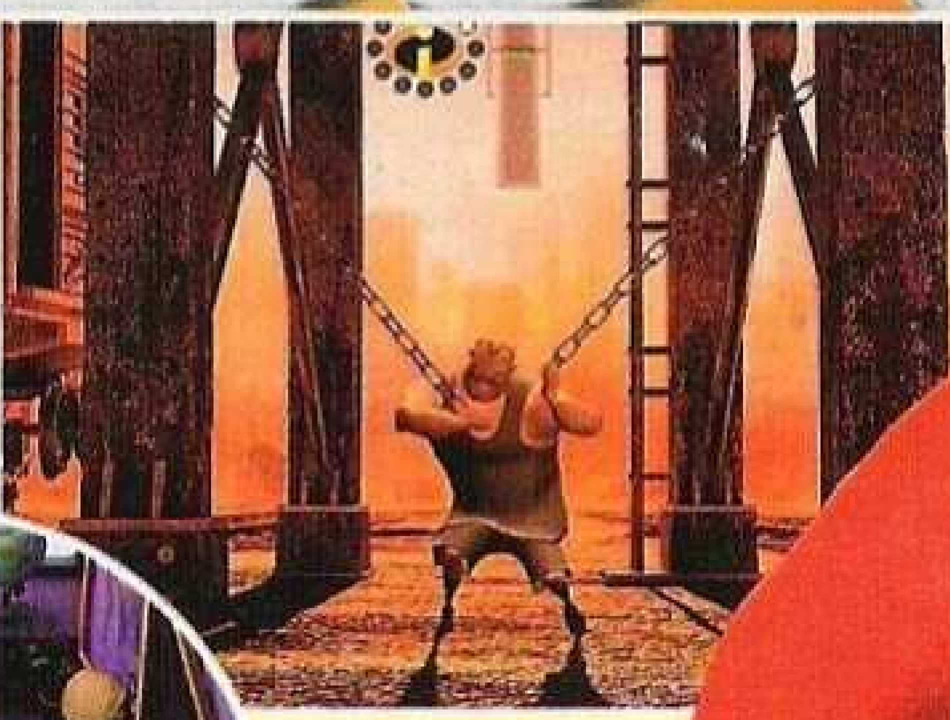
- Procesor 450 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 9.99 euro; Dystr. Mediamond

5+

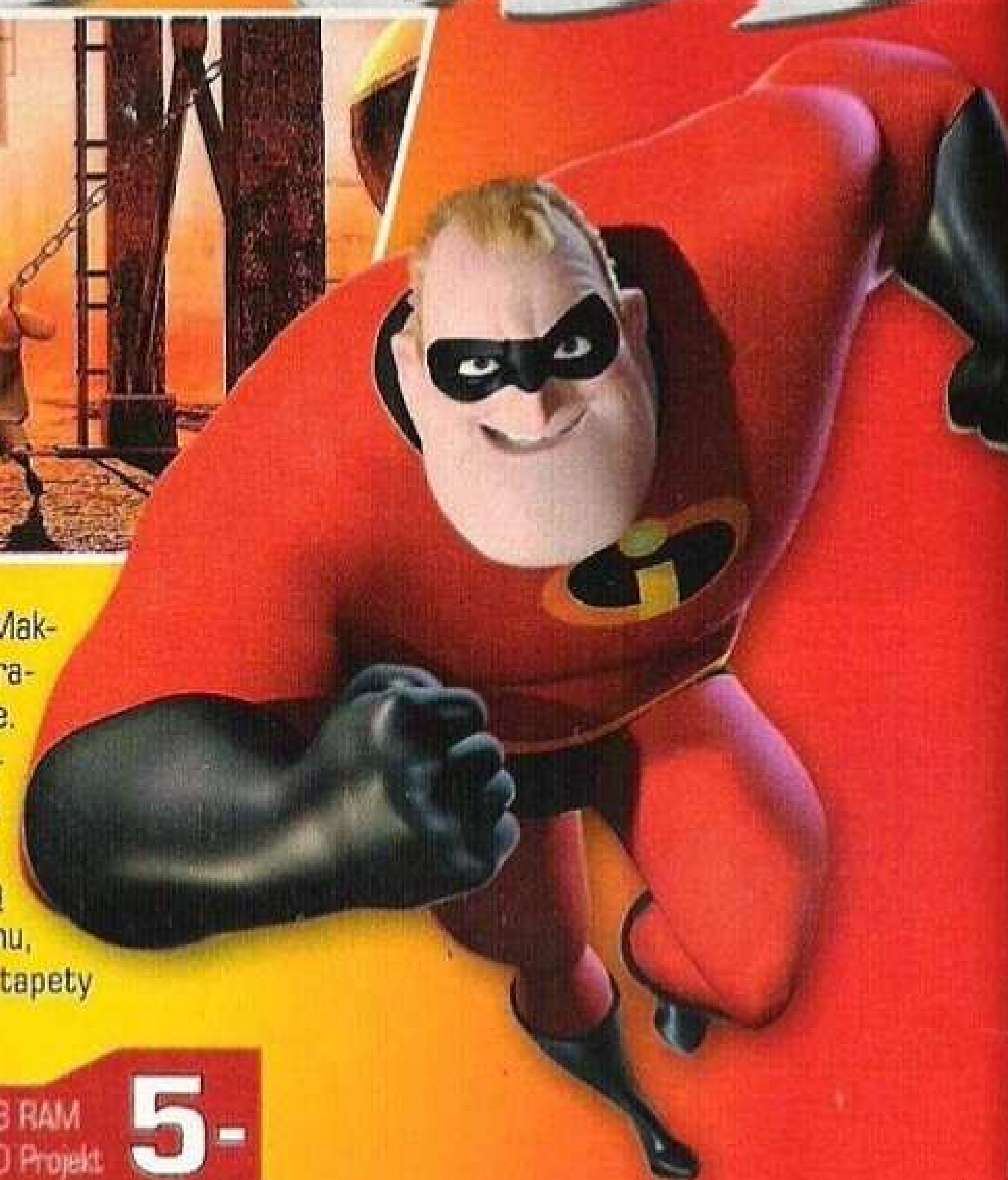
Iniemamocni

Zabawna gra zręcznościowa przeznaczona dla kilkuletnich dzieci. Kolorowa, śmieszna, nieźle pomyślana, jednak pozbawiona walorów edukacyjnych.

W połowie listopada do kin wchodzi nowy „komputerowy" film Disneya. Opowiada on o niezwykłej rodzinie superbohaterów. Tatuś dysponuje nieziemską siłą, jego żona Elastyna potrafi się rozciągać niczym guma, córka Wiola tworzy pole magnetyczne z niczego, zaś syn Maks przemieszcza się z szybkością pozbawionej hamulców błyskawicy. To właśnie oni pojawią się w grze INIEMAMOCNI: RODZINKA, NA KTÓRĄ NIE MA MOCNYCH.



Autorzy programu przygotowali garść nieskomplikowanych minigier, których zasady każde dziecko pojmie w mig. Trzeba np. pomóc Elastynie łapać talerze rozrzucane przez psotnika Maksa i zabezpieczyć mienie Wioli za pomocą pola siłowego. Wypada również pomóc panu Iniemamocnemu w odzyskaniu siły i wraz z Maksem narozrabiać w szkole. Oprócz opisanych wyżej przygód, na gracza czekają również fragmenty filmu, obrazki do kolorowania, tapety i wygaszacze ekranu.



- Procesor 266 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 79.90 zł; Dystr. CD Projekt

5-

Chain of Command



Niskobudżetowa strategia czasu rzeczywistego z fabułą osadzoną w realiach II wojny światowej. Gracz dowodzi dzielnymi wojakami ze Stanów Zjednoczonych „zaliczając" wszystkie najważniejsze bitwy – od Afryki Północnej, przez Normandię, aż po Ardeny. Scenariusz nie ma jednak większego znaczenia. Za każdym razem komputer stawia przed grającym proste zadanie: „Chłopie, musisz wygrać, zgnieść mnie na miazgę i zetrzeć w pył. A teraz do dzieła!".

W CHAIN OF COMMAND znajdziesz 20 różnych misji oraz drugie tyle jednostek, czołgów, dział, oddziałów, żołnierzy. Autorzy gry postarali się o trzy środowiska graficzne (pustynia, śnieg, wzgórza) oraz przeciętne procedury SI.

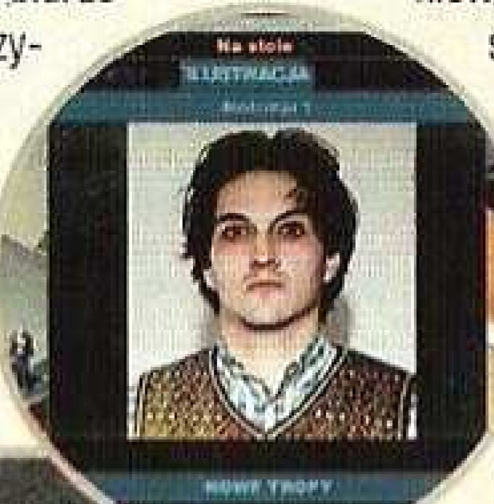
Program na pewno nie wybija się spośród setek podobnych mu strategii. Jego podstawową zaletą jest cena. Grę polecam osobom, które nie mają wiele gotówki, ale nie chcą zhańbić się piratem.

- Procesor 733 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 10.00 zł; Dystr. PLAY

3+

C.I.D. Wilk Stepowy

C.I.D. to przygodówka z rodzaju „rozwikłaj zagadkowe morderstwo". Rozgrywka polega na przeprowadzeniu szczegółowego śledztwa w skórze szefa Departamentu Śledczego – siedzisz w biurze i wydajesz rozkazy. Masz do dyspozycji 3 śledczych oraz 1 kryminologa. Celem gry jest rozwikłanie zagadki, a głównym ograniczeniem policyjne zasoby. Nowe przedmioty otrzymujesz za odnalezione poszlaki, tropy, uzasadnione przeszukania, owocne przesłuchania – tracisz zaś za bezczynność oraz nadużywanie władzy.





C.I.D. oferuje 5 różnych zakończeń fabuły, jednak wcale nie oznacza to, iż gra uniknęła liniowości. Przez większość czasu musisz żmudnie podążać ścieżką wymyśloną przez autorów, a kolejne etapy śledztwa zakończą się dopiero po spełnieniu nieznanych ci kryteriów.

C.I.D. nie zdołałaby zachwycić mnie swoją grafiką nawet w poprzedniej dekadzie. Udźwiękowienie pobiło rekord spartaczenia – w biurze w tle bez przerwy dzwoni telefon. Przez większość czasu wieje gigantyczną nudą, a oprawa gry jedynie zniechęca. Zamiast grać w C.I.D. lepiej przeczytaj książkę „Wilk stepowy".

- Procesor 600 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 29.90 zł; Dystr. Nicolas Games

2

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Tomasz „Coval" Kowalski

Zrobiłeś zdjęcia. Na ekranie aparatu wszystko wyglądało wspaniale. Ale na papierowych odbitkach już nie jest tak ładnie – ciocia ma wzrok bazyliszka, a rajdowe samochody się rozmyły...

Obróbka zdjęć

Z czym do laboratorium...

Zrobiłeś zdjęcia? Pora wykonać odbitki. Zanim jednak udasz się do punktu fotograficznego, powinieneś pamiętać o kilku ważnych sprawach.

Rozmiar matrycy, rozmiar fotki

To, jakiej jakości (i wielkości) zdjęcie otrzymasz, zależy od rozdzielczości matrycy twojego aparatu. Większość laboratoriów zaleca następujące rozdzielczości i wielkości zdjęć:

aparat 1.2 mpix > format 9 x 13
aparat 2.0 mpix > format 10 x 15
aparat 3.0 mpix > format 13 x 17
aparat 4.0 mpix > format 15 x 20
aparat 5.0 mpix > format 21 x 28



Oczywiście mając aparat 1.2 mpix możesz zażyczyć sobie wykonanie odbitek 15 x 20 cm, ale nie spodziewaj się cudów – zdjęcia będą po prostu nieostre i z widocznymi pikselami.

Karta czy płyta CD?

Do laboratorium możesz zanieść kartę pamięci. Ale wygodniej będzie zanieść płytę CD-RW – zgrasz na nią tylko te zdjęcia, z których chcesz odbitki. Dodatkowo niektóre punkty foto, gdy dostarczysz im kartę pamięci, na siłę mogą chcieć uszczęśliwić cię nagraniem fotek na CD.

Drogo czy tanio...

Ceny odbitek z cyfrówek potrafią niekiedy znokautować nawet najbardziej twardych miłośników nowej technologii. Nic dziwnego – niektóre laboratoria żądają nawet 4 razy większych kwot za fotkę niż ich konkurenci. Jeśli nie chcesz niepotrzebnie tracić pieniędzy, poszukaj w Internecie laboratoriów oferujących częste promocje. Pamiętaj także, że niskie ceny są często oferowane wtedy, gdy zamawiasz nie 20, a np. 60 odbitek. Nie biegaj więc co tydzień do fotografa, tylko uzbieraj większą liczbę zdjęć i skorzystaj z niższych cen. Ile możesz zaoszczędzić? Promocyjna cena za fotkę 10 x 15 wynosi koło 40 groszy, „normalna" zaś to co najmniej 1-1.20 zł, a czasem nawet ponad 1.50 zł!

Jakość? Ano jakoś...

W twojej okolicy pojawił się nowy punkt wykonujący tanio odbitki? Nie oddawaj od razu wszystkich zdjęć do zrobienia, przeprowadź mały test. Wybierz jedno lub dwa zdjęcia, z których już robiłeś odbitki i które uważasz za dobrze wykonane, i to z nich zamów wersje papierowe. Następnie porównaj efekty pracy obydwu firm.

Zdjęcia czy wydruki

Niektóre „laboratoria" twierdzą, że sprzedają ci odbitki fotograficzne, a później okazuje się, że dostajesz... wysokiej jakości wydruki z atramentówki lub drukarki sublimacyjnej. Oczywiście jakość i trwałość takich „odbitek" jest znacznie gorsza niż normalnych zdjęć. Na szczęście takie numery „wycinają" głównie nieduże firmy – korzystając z usług profesjonalnego laboratorium, raczej dostaniesz to, co chciałeś...

tekst: DżejDżi

Zanim oddasz do laboratorium zrobione zdjęcia, popracuj trochę nad nimi. Zajmie ci to chwilę, ale efekty będą widoczne natychmiast. W punkcie, gdzie robią odbitki, nikt nie ma czasu na sprawdzanie pojedynczych zdjęć i dopasowywanie do nich wszystkich parametrów. Automat otwiera pliki, uśrednia wartości i robi odbitki – czasem tylko laborant coś poprawi. Dzięki temu krótkiemu poradnikowi zmniejszysz szanse na to, że „laboludek" zepsuje ci twoje najlepsze zdjęcia.

Zacznij jednak właśnie od wizyty w laboratorium i zadania kilku pytań. Po pierwsze, musisz dowiedzieć się, w jakim formacie przyjmują zdjęcia. Najczęściej będzie to JPG, ale może przyjmują też i inne formaty, które pozwolą na zachowanie lepszej jakości. Druga sprawa to rozmiar fotografii i rozdzielczość dpi. Każda maszyna ma swoje ustawienia rozmiaru. Powinieneś je znać, bo gdy oddasz zdjęcie w innym wymiarze, lab je przytnie (przeważnie nie tam gdzie trzeba).

Gdy już wydusisz z obsługi laboratorium potrzebne informacje (to nie żart – zdarza się, że obsługa nie ma pojęcia, o co pytasz), możesz zasiąść do przygotowywania fotek. Zacznij od zrobienia kopii zdjęć, nad którymi będziesz pracował. Zawsze może się tak zdarzyć, że do jakichś celów będzie ci potrzebny oryginał.

Wszystkie moje porady dotyczą programu Paint Shop PRO 9 (wersję Trial sześćdziesięciodniową znajdziesz na http://www.jasc.com/). Większość tych funkcji jest obecna także w innych aplikacjach do obróbki fotografii. Będą one działać podobnie lub nawet identycznie.



Zbyt duże powiększenie = utrata jakości!



KADROWANIE

Na początek wykadruj zdjęcie, tak aby powycinać wystające z boków głowy czy inne niepotrzebne elementy. Kadrowaniem możesz też zmienić kompozycję fotografii, co jeszcze bardziej podniesie jej atrakcyjność. Wybierasz narzędzie Crop (klawisz „R") i zaznaczasz wybrany obszar. To, co zostanie wycięte, program lekko wyciemni. Po dokładnym ustawieniu kadru klikasz dwukrotnie wewnątrz wybranego fragmentu, aby przyciąć zdjęcie.

ZMIANA WIELKOŚCI

W menu Image znajdziesz opcję Resize („Shift-S"). To właśnie tutaj przydadzą ci się zdobyte w labie informacje na temat rozmiarów zdjęcia i rozdzielczości dpi. Ustaw wymagane wymiary i rozdzielczość, pamiętając jednak o tym, aby nie zmieniać stosunku wysokości do szerokości. W przeciwnym wypadku zdjęcie po prostu zmieni proporcje. (Opcja ta jest standardowo włączona.)

WYOSTRZANIE

Bardzo często zdjęcia dyskwalifikuje brak ostrości. Czasem jednak można temu zaradzić w bardzo prosty i szybki sposób. Użycie filtru Unsharp Mask pozwala na wyciągnięcie części fotografii, które inaczej powędrowałyby prosto do kosza. Zasadniczo jeśli chodzi o filtr Unsharp Mask, powinny przez niego przejść wszystkie zdjęcia, zanim oddasz je do wywołania. Błędy w zapisie obrazu powodują, że każda fotka ma niedociągnięcia, jeśli chodzi o ostrości.

JASNOŚĆ

Część zdjęć robiona w słabych warunkach oświetleniowych wychodzi zbyt ciemna. Tu z pomocą przychodzą nam narzędzia do zmiany jasności. Znajdziesz je w menu Adjust – Brightness and Contrast. Przykład pokazuje, jakie efekty można osiągnąć za pomocą narzędzia Histogram Adjustment. Reszta działa na bardzo podobnych zasadach. Przesuwając suwaki umieszczone poniżej histogramu zmieniasz jasność widocznych na zdjęciu elementów. W zależności od tego, który z nich przemieszczasz, zmianie ulegać będą wycinki sceny o innej jasności.

POD ŚWIATŁO

Gdy sfotografujesz obiekt na jasnym tle i flesz aparatu nie doświetli sceny wystarczająco mocno, możesz użyć Fill Flash Filter, aby rozświetlić fotografowany obiekt. Znajdziesz go w menu Adjust – Photo Fix. Zanim jednak zaczniesz go używać, przyda się zaznaczenie elementu, który ma zostać doświetlony. W przeciwnym wypadku filtr rozjaśni całe zdjęcie. Za pomocą Selection Tool (klawisz „S") zaznaczasz wybrany element. Gdy dokładnie obrysujesz obszar do rozjaśnienia, użyj filtru. Działać on będzie tylko na zaznaczonym obszarze, co widać w okienku podglądu.

CZERWONE OCZY

Wampirze oczka to zmora wszystkich robiących zdjęcia z wykorzystaniem wbudowanego w aparat flesza. Jakbyś się nie starał, zawsze wśród kilku dobrych fotek jedna będzie straszyć wampirkami. Do usunięcia tego efektu służy narzędzie Red Eye Removal. Znajdziesz je w menu Adjust – Photo Fix. Po jego uruchomieniu wybierasz obszar, na którym chcesz pracować, i dokładnie zaznaczasz cały czerwony fragment oka. Następnie wybierasz rozmiar tęczówki i jej kolor (dobrze jest mieć dodatkowe zdjęcie danej osoby, aby dobrze dobrać kolor oczu). Pozostaje ustalenie rozmycia i umiejscowienie tzw. bliku w oku – nadaje on oczom życia. Za pomocą tego narzędzia można też komuś zmienić dla dowcipu kolor tęczówkę lub podmienić na oczy kota (opcja Auto Animal Eye).

Tak przygotowany plik zapisz w formacie, jaki zaleca lab dla swojej maszyny. Jeśli lab pozwala na dostarczenie plików TIFF lub innych z bezstratną kompresją, skorzystaj z tego. Kompresja stratna, jaką jest JPG, czasem powoduje pogorszenie się jakości fotografii.

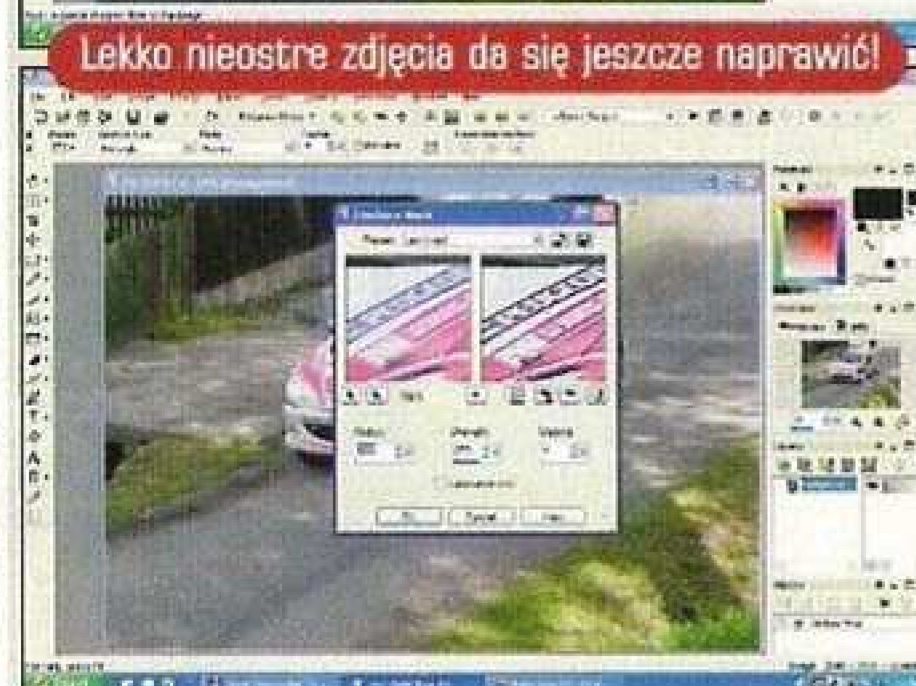


Głowa fotografa jest tu całkowicie zbędna...





Lekko nieostre zdjęcia da się jeszcze naprawić!



tekst główny i zdjęcia: Rafał „Zulu" Skrzypek; newsy: Michał „Joel" Zacharzewski, Przemysław Ryk; zdjęcia: Olympus, Canon



Czy to był zmierzch, czy... kiepski fotograf?

To oczywiście nie wszystko, co można zrobić, aby poprawić zdjęcia, zanim oddasz je do wywołania. Jednak aby opisać choć pobieżnie resztę opcji, nie starczyłoby całego numeru CLICKA!. Wiele z nich nie można wykorzystać w warunkach domowych, bo wymagają bardzo dokładnej kalibracji monitora. Przykładowo, zmiany nasycenia barw możesz wykonać samemu, jednak nie ręczę za efekty na monitorze, który nie był kalibrowany. O poprawienie kolorów lepiej poprosić w laboratorium – wyraźnie zaznaczając, o które pliki nam chodzi.

Pamiętaj też, że jeśli kolory na wywołanych zdjęciach nie są nawet trochę podobne do tego, co było fotografowane, może to być wina labu, a nie twojego aparatu. Jeśli masz podejrzenia, że laboratorium wykonało źle odbitki, idź do nich i poproś o staranniejsze zrobienie tych samych fotografii.

Drukuj zdjęcia, gdzie chcesz!

Canon wprowadza do sprzedaży nową serię kompaktowych drukarek fotograficznych. Urządzenia, noszące wspólną nazwę SELPHY, umożliwiają łatwe i szybkie drukowanie zdjęć z aparatów cyfrowych. Nazwa SELPHY pochodzi od słów „Do-It-YourSELF PhotographY" (z ang. fotografia „zrób to sam"). Prawdziwe „odbitki" z plików cyfrowych powstają równie błyskawicznie co same zdjęcia i bez konieczności użycia komputera. Urządzenia umożliwiają druk bezpośrednio ze wszystkich aparatów cyfrowych i cyfrowych kamer wideo zgodnych ze standardem PictBridge. Do wyboru masz SELPHY CP400 – kompaktową drukarkę termosublimacyjną o rozdzielczości 300dpi, dającą bezmarginesowy wydruk o formacie pocztówki w 63 sekundy; SELPHY CP500 – drukarkę termosublimacyjną dla początkujących oraz SELPHY DS700 – najbardziej zaawansowany model, oferujący rozdzielczość 4800 x 1200 dpi. Drukarkę można podłączyć do telewizora i korzystając z umieszczonego w zestawie pilota, komfortowo oglądać oraz wybierać do wydruku zdjęcia zapisane na wszystkich popularnych formatach kart pamięci. Specjalnie z myślą o posiadaczach telefonów komórkowych z aparatem cyfrowym oraz portem podczerwieni sprzęt wyposażono w port IrDA.



Kompaktowe drukarki

Seria SELPHY

Olympus μ-mini Digital

Mini rozmiar, maxi możliwości

Profesjonaliści gustują w wielkich aparatach uzbrojonych w potężne lampy błyskowe i dłuuuuugie obiektywy. Amatorzy wręcz przeciwnie – poszukują kompaktowych rozwiązań o dużych możliwościach, oferujących wysokiej jakości zdjęcia. Z myślą właśnie o nich Olympus przygotował nową linię aparatów μ-mini DIGITAL (czyt. mju: mini didżital).



Sprzęt ma niewielkie rozmiary i mieści się w kieszeni. Cechują go: czteropikselowa matryca wysokiej jakości, dwukrotny zoom optyczny oraz duży, 1.8-calowy wyświetlacz. Trzynaście programów tematycznych ułatwia robienie zdjęć w niemal każdych warunkach i oferuje takie efekty jak „rybie oko" czy miękka ostrość. Aparat, dostępny w sześciu wersjach kolorystycznych, pozwala też nagrać film wideo. Wadą urządzenia są karty pamięci – Olympus korzysta z drogich xD-Picture Card.

Miniaturowa cyfrówka

Matryca 4 mpix

Cena: ok. 1499 zł



Chyba nikt nie lubi mieć króliczych oczu?

Groźny Internet

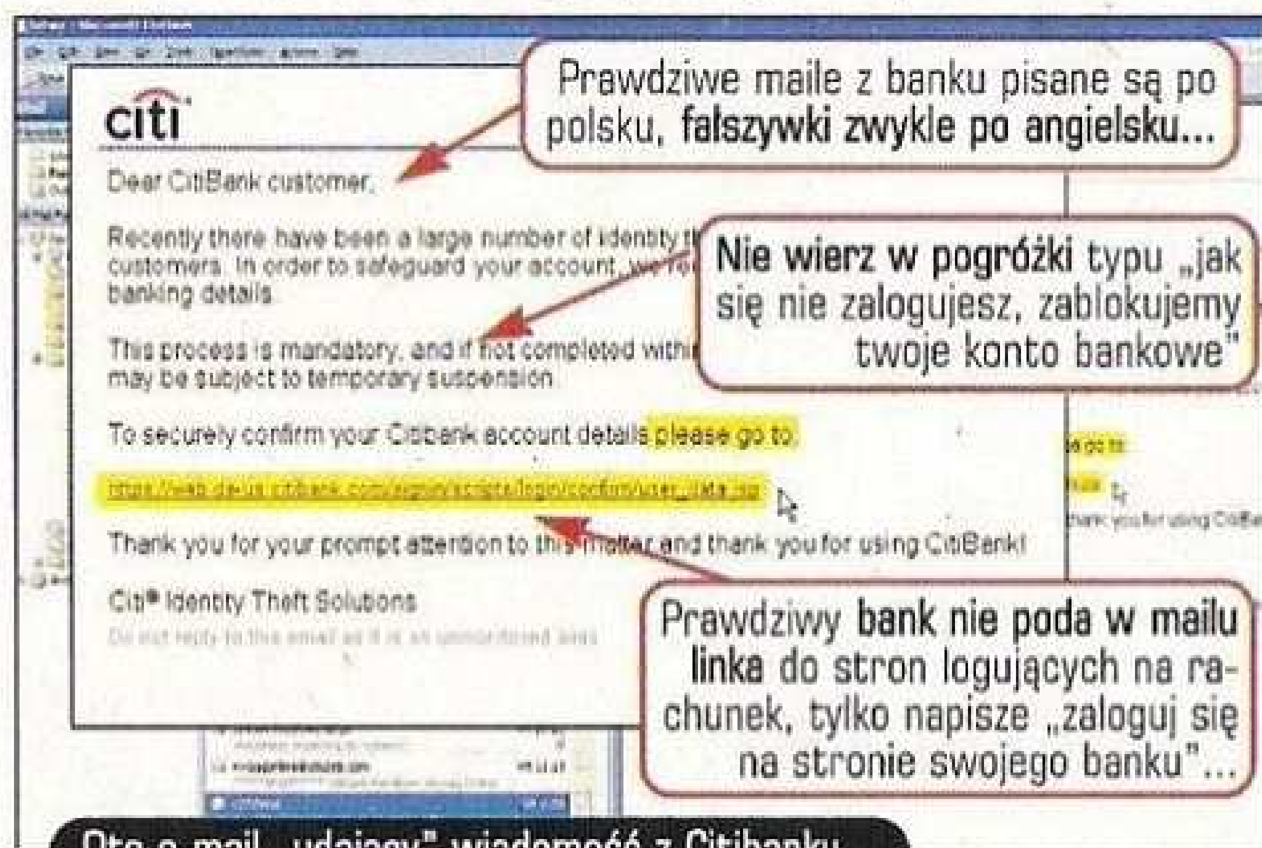


Ogólnoświatowa Sieć to nie tylko ciekawe strony pełne informacji, rozrywka i skarbnica darmowych plików. W dzisiejszych czasach Internet stał się jednym z największych źródeł zagrożenia – zarówno dla komputerów, jak i... użytkowników!

Napastnicy z Sieci kierują się różnymi pobudkami. Najczęściej chcą po prostu okraść swoje ofiary, czasem zyskać sławę i rozgłos, a niekiedy odreagować złość i frustrację. Nie myśl jednak, że to konkretnie ty – Jan Kowalski – jesteś celem ich działań. Internetowi przestępcy (bo tak należy ich nazywać) działają globalnie. Jako broni używają samorozprzestrzeniających się wirusów bądź programów przeszukujących w sposób losowy wszystkie adresy w Sieci celem wychwycenia niezabezpieczonego komputera. Innym razem zasypią najpopularniejsze serwery pocztowe mailami, w których będą próbowali wyłudzić dane... Wszystkie te ataki są skierowane przeciw większej grupie użytkowników. Dopiero gdy okaże się, że miałeś pecha i twój PC nie jest chroniony, staniesz się konkretnym obiektem napaści.

JAK SIĘ BRONIĆ?

Na szczęście nie jesteś w tej walce z góry skazany na porażkę. Możesz, a wręcz koniecznie powinieneś odpowiednio zabezpieczyć swój komputer. Nawet jeśli nie masz na dysku cennych danych, nie posiadasz karty kredytowej ani konta w banku internetowym, twój PC jest łakomym kąskiem i może być użyty... do ataku na innych! Jak więc utrudnić życie włamywaczom? Jest na to jeden sposób – zastosować komplet zabezpieczeń, o których piszemy poniżej.



Oto e-mail „udający” wiadomość z Citibanku...

KROK 1. AKTUALIZACJE SYSTEMU I PROGRAMÓW

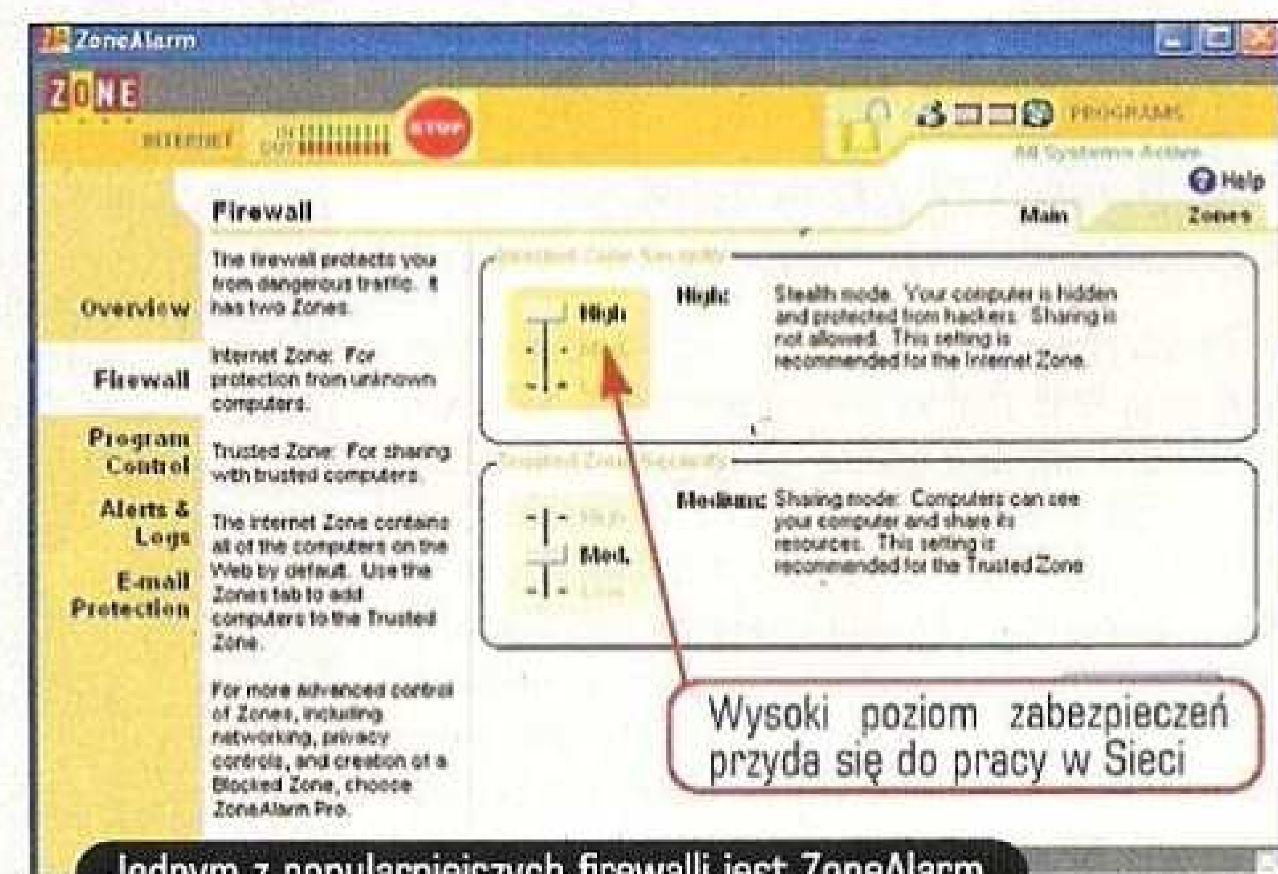
Nawet jeśli bardzo nie lubisz producenta swojego systemu i uważasz, że za bardzo chce kontrolować swoich klientów, zadbaj o to, aby kluczowe elementy oprogramowania były regularnie aktualizowane. W wypadku systemów Windows najlepszym wyjście będzie włączenie automatycznych aktualizacji z Internetu. Mimo częstych narzekań na tempo i jakość pracy, programiści z Redmond co jakiś czas łatają kolejną dziurę w zabezpieczeniach, więc warto o tym pamiętać...

KROK 2. PROGRAM ANTYWIRUSOWY

Absolutnie niezbędny dla każdego użytkownika komputera! Jeśli nie stać cię na jakąś komercyjną aplikację, skorzystaj z którejś z darmowych (np. www.avast.com)! I jeszcze jedna bardzo ważna sprawa – program antywirusowy nie przyda się do niczego, jeśli nie będziesz dbał o aktualizowanie zawartej w nim bazy wirusów. Możesz to robić ręcznie lub uaktywnić odpowiednią funkcję programu. Jak często dokonywać aktualizacji? Najczęściej jak tylko jest to możliwe – praktycznie każdego dnia pojawiają się nowe odmiany wirusów! Pamiętaj także, aby antywirus był odpowiednio skonfigurowany – tzn. współdziałał z programem obsługującym pocztę e-mail, przeglądarką WWW itp. Tylko wtedy będzie w stanie wyłapać potencjalne zagrożenia i zapobiec zarażeniu twojego peceta.

KROK 3. FIREWALL, CZYLI ZAPORA OGNIOWA

Zadaniem tego typu programu jest uniemożliwienie włamywaczom „wejścia” na twój komputer. Zapory ogniowe blokują cały niepożądany ruch pomiędzy twoim PC a Siecią, mogą także ukrywać komputery tak, że staną się niewidoczne dla napastników. Najprostsze firewalle są wbudowane w systemy operacyjne, można jednak zamiast nich używać osobnych aplikacji. Wiele z tych programów jest dosyć skomplikowanych, tak więc dokonując wyboru musisz... określić swoje umiejętności. Na co ci firewall tak zagmatwany, że nie będziesz w stanie go skonfigurować i w efekcie będzie działał nieprawidłowo?



Jednym z popularniejszych firewalli jest ZoneAlarm

KROK 4. KTO ODGADNIE TWOJE HASŁO?

Poczta e-mail, konta bankowe, indywidualne konta na płatnych serwerach w Sieci, konta użytkowników na twoim PC... Wszędzie tam używasz haseł. A że musisz ich sporo zapamiętać, pewnie zadbałeś o to, aby nie były zbyt trudne. To błąd! Na to właśnie liczą włamywacze – pierwszą rzeczą, jaką sprawdzą podczas próby złamania hasła, będą: twoja data urodzenia, imiona mamy, taty, babci, brata czy psa oraz inne kombinacje typu „abcdef” czy „12345678”. Ustalając hasło dostępu zadbaj o to, aby było ono tzw. silnym hasłem. Co to znaczy? Dobre, silne hasło powinno mieć co najmniej osiem znaków, powinno też zawierać zarówno duże jak i małe litery, cyfry a także symbole specjalne. Na przykład: „gW12@xQ#”. Oczywiście coś takiego trudno zapamiętać, ale możesz zastosować pewien prosty trik. Na przykład niech hasłem będzie zdanie „stoi małpa w 7 klatce”, które zapiszesz jako „100i@v7kl@ce”.

Korzystając z usług bankowych przez Internet pamiętaj, że za bezpieczeństwo twoich pieniędzy odpowiada także bank. Zanim założysz konto sprawdź, w jaki sposób zabezpieczony jest dostęp do twojego rachunku. Niektóre z banków używają tylko i wyłącznie stałych haseł, co jest dosyć kiepską ochroną, inne oferują listę haseł jednorazowych do potwierdzania transakcji lub specjalny token – elektroniczny breloczek generujący zmienne kody.

Zagrożenia z Sieci

Jeśli uważasz, że nie możesz stać się celem ataku, mylisz się bardzo. Każdy komputer podłączony do Sieci prędzej czy później zostanie zaatakowany... Warto więc wiedzieć, co ci grozi.

Wirusy



Specjalne programy, mające za zadanie samodzielnie powielać się i rozprzestrzeniać na inne komputery. Niektóre z nich mają zaprogramowane procedury niszczące dane na dysku lub atakujące inne komputery w Sieci (np. serwery znanych firm). Wirusy mogą być ukryte w nieszkodliwych na pozór programach lub dołączone do wiadomości e-mail.

Oprogramowanie szpiegujące



Złośliwe programy, często udające pożyteczne aplikacje, których zadaniem jest zbieranie informacji na temat upodobań i zachowania się użytkownika w Sieci. Programy tego typu regularnie wysyłają do swoich twórców dane dotyczące np. odwiedzanych przez internautę stron WWW lub adresy kont pocztowych. Dzięki działaniu „szpiega” w twojej skrzynce poczty elektronicznej może zacząć pojawiać się spam, a podczas przeglądania stron WWW będziesz atakowany przygotowanymi specjalnie dla ciebie reklamami.

Niechciana poczta – spam

Niechciane i niezamawiane maile z ofertami, reklamami, „łańcuszkami szczęścia” itp. Duże ilości spamu krążącego w Sieci powodują spadek przepustowości łączy i marnują czas użytkowników poczty, którzy wśród niepotrzebnych wiadomości muszą odszukać te, na które czekają.

Kradzieże danych

Jedno z najbardziej groźnych niebezpieczeństw czyhających na użytkowników Sieci! Hakerzy uzyskując dostęp do twojego komputera lub obserwując to, co na nim robisz, mogą łatwo znaleźć dane – np. numer konta bankowego i hasła do jego obsługi przez Internet czy numer i datę ważności karty kredytowej!

Dialery



Programy przekierowujące połączenia z ogólnodostępnymi, tanimi numerami dostępowymi do Internetu na numery o podwyższonej opłacie typu 0-700... Dialery najczęściej instalują się w systemie podczas wizyt na pornostronach bądź witrynach z pirackim oprogramowaniem.

Oszustwa i oszuści

W tej grupie mieszczą się fałszywe alarmy – e-maile informujące o supergroźnym wirusie, którego usunąć można np. kasując jakiś plik (zazwyczaj część systemu), jak i „imitacje” wiadomości wysyłanych przez banki internetowe z prośbą o podanie haseł dostępu. Oszustwem są też zawiadomienia z egzotycznych krajów o wygranej rzędu 100.000 dolarów, gdzie warunkiem odbioru gotówki jest wpłata na podane konto jakiejś sumy pieniędzy. Groźni oszuści grasują na aukcjach internetowych, sprzedając drogie towary po śmiesznie niskich cenach – np. przenośne komputery za 50% ich wartości. Oczywiście kupujący po wpłaceniu pieniędzy nigdy nie ogląda zamówionego sprzętu...

POMYŚL, ZANIM KLIKNIESZ...

- **NIE** otwieraj załączników zawartych w mailach od nieznanych osób!
- **NIE** podawaj haseł, numerów kart itp. w odpowiedzi na e-mail, który otrzymałeś rzekomo z banku. Banki nigdy nie proszą o podanie takich danych drogą elektroniczną!
- **NIE** odpowiadaj na spam! Kliknięcie na link pt. „Usuń mój adres z listy wysyłkowej” zwykle powoduje potwierdzenie, że twój adres jest poprawny i w efekcie otrzymasz kolejne wiadomości.
- **NIE** zgadzaj się na uruchamianie i instalowanie programów nieznanego pochodzenia, zwłaszcza gdy takie żądanie pojawia się podczas przeglądania stron WWW.
- **NIE** wyłączaj oprogramowania antywirusowego i firewalla („bo komputer za wolno chodzi...”), chyba że jest to absolutnie niezbędne – np. w czasie instalacji jakiegoś oprogramowania.
- *Twój komputer może zostać zainfekowany już po kilkunastu minutach pracy w Sieci! Nie korzystaj z Internetu, jeśli nie masz odpowiedniego chronionego komputera (program antywirusowy i firewall).*
- *Gdy instalujesz system na nowo, nie pobieraj uaktualnień z Sieci zanim nie zainstalujesz antywirusa i nie włączysz firewalla!*

tekst: DżejDżi, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk; Zdjęcia: Manta Multimedia, Pinnacle

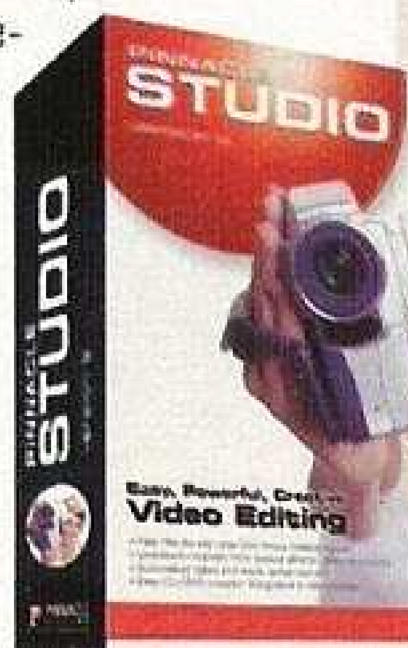
Gambler gra podwójnie

Potrzebujesz discmana? A może odtwarzacza MP3? Nie posiadasz stacjonarnego playera do oglądania filmów VCD? Jeśli chciabyś mieć te urządzenia zamknięte w obudowie mieszczącej się w kieszeni, zainteresuj się Gamblerem, nowym odtwarzaczem firmy Manta.

Odtwarzacz przenośny Gambler
czyta MP3, WMA, CDA, VCD
cena: 229 zł

Posłuchasz na nim muzyki z płyt CD Audio, plików MP3 i WMA, a po podłączeniu do domowego telewizora obejrzysz także filmy VideoCD. Dołączony do każdego egzemplarza pilot gwarantuje wygodę i łatwość obsługi. Nie zapomniano również o systemie antywstrząsowym z pamięcią do 80 sekund dla MP3 i 30 dla płyt CD. W pudełku znajdują się również średniej jakości słuchawki z pilotem, baterie-akumlatorki i ładowarka. Graczy zainteresuje zapewne, że do Gamblera dołączono płytę z 300 grami i dwa pady. Po podłączeniu urządzenia do telewizora staje się ono konsolą do gier! Gierki to proste przeróbki hiciorów wszech czasów – nie zabrakło m.in. PACMANA, TETRISA czy BULDERDASHA.

K.R.



Wysmaż wspomnienia...



AB, autoryzowany dystrybutor firmy Pinnacle System, przygotował pakiet programów Pinnacle i Steinberg, pozwalający zachować najlepsze wakacyjne wspomnienia. Pomóc w tym ma oprogramowanie służące do edycji wideo (produkty rodziny Studio, Hollywood), muzyki (Steinberg Clean, myMP3 Pro) oraz nagrywania CD/DVD (Instant Copy, Instant CD/DVD, Instant Photo Album).

Programy Pinnacle System są bardzo proste i przyjazne w obsłudze. Nawet osoby, które nigdy nie zajmowały się obróbką wideo, znakomicie sobie z tym zadaniem poradzą. Pinnacle Studio 9 PL to polskojęzyczne, amatorskie oprogramowanie edycyjne do zgrywania, edycji i eksportu materiału wideo oraz autoringu z możliwością dodawania zdjęć, napisów, przejść, dźwięku, narracji i muzyki. Dla bardziej wymagających przeznaczono Pinnacle Hollywood FX 5.5 Plus do Studio 9 – pakiet efektów 2D i 3D w wersji 5 dla programu Pinnacle Studio 9 i Pinnacle Hollywood 5 MEGA – pakiet 425 efektów 2D i 3D przeznaczony dla programu Pinnacle Studio 8 i 9.



Poza tym dostępne są: Instant Copy 8 ENG – oprogramowanie do kopiowania płyt DVD/CD/Audio, Instant CD/DVD 8 ENG – pakiet oprogramowania do kopiowania płyt DVD/CD/Audio, autoringu DVD i nagrywania danych oraz Instant Photo Album – oprogramowanie do katalogowania, archiwizacji i nagrywania zdjęć, filmów i klipów wideo.

O czym szumi w Sieci

S.O.S. z telewizora

Pewnien Amerykanin ze stanu Oregon przeżył nie lada szok, gdy do jego domu wkroczyła... policja i służby ratunkowe. Przyczyną zamieszania okazał się stary telewizor, który emitował zakłócenia na częstotliwości 121.5 MHz. Sygnał ten został wychwycony przez satelity, zinterpretowany jako wezwanie pomocy, a następnie przekazany do jednej z baz lotniczych w USA, skąd wysłano ekipy ratunkowe. Władze stanowe nakazały pozbycie się telewizora pod groźbą grzywny...



NForce 4 bez Dolby Digital

W Sieci pojawiły się informacje dotyczące kolejnego chipsetu nVidii, nForce'a 4 oraz jego odmiany Ultra. Niestety, nowa kość nie będzie zawierała układu Sound Storm obsługującego dźwięk Dolby Digital. Producent postanowił wprowadzić tańsze rozwiązanie i zapewne wykorzysta którąś z technologii firm Realtek lub nawet konkurencyjnej VIA. Takie posunięcie pozwoli zaoferować płyty główne z nForce 4 w cenie od 50 do 200 dolarów.

Poczta bez ograniczeń

Portal gazeta.pl uruchomił darmowe konta pocztowe o... nieograniczonej pojemności. Na początku użytkownik otrzyma skrzynkę e-mail o rozmiarze 256 MB, jednak w miarę potrzeb będzie mógł ją powiększać do dowolnego rozmiaru.

ZaDOOMowany Gainward

Jakie wymagania stawia DOOM 3 karcie graficznej? Tego czytelnikom CLICKA! nie trzeba wyjaśniać. Zastanawiasz się pewnie nad wymianą tego elementu komputera. Na rynku pojawiła się karta Gainwart PowerPack! Ultra/2400 „Golden Sample", której konstrukcję oparto na układzie GeForce 6800GT. Wiele testów potwierdziło, iż 16-potokowy układ nVidia bardzo dobrze radzi sobie z najnowszym produktem ID Software. Gainward przygotował nawet dla nabywców tego urządzenia sporą niespodziankę. Oprócz samej karty kupujący znajdzie w pudełku ni mniej, ni więcej, tylko pełną wersję DOOM 3. Cena? 2345 zł (z VAT).



Milion po raz pierwszy...

Joystick kompletny

Z okazji sprzedania miliona egzemplarzy joysticków z serii „cyborg", Saitek wypuścił na rynek... jeszcze doskonalszy model. Zaraz po wyjęciu z pudełka Saitek Cyborg Evo przykuwa wzrok futurystyczną sylwetką. Jest lekko pochylony do przodu, a jego rozbudowana główka powoduje, że urządzenie przypomina trochę Obcego z filmów Ridleya Scotta. Całość wykonano z dobrej jakości plastiku, podstawa ma elementy aluminiowe, a drążek pokryto gumą, dzięki czemu sprzęt pewnie leży w dłoni. Cyborg Evo wyposażono w 5 cyfrowych przycisków „fire" zamontowanych na drążku, cyfrowy spust ognia ciągłego, ośmiokierunkowy przełącznik „HAT", kontroler przepustnicy, cztery cyfrowe przyciski wbudowane w podstawę oraz dwa przyciski „Shift". Komunikację z pecetem zapewnia radiowy odbiornik podłączany do portu USB. Przetestowałem joy'a w WINGS OF HONOR i muszę przyznać, że zabawa była przednia. Wszystkie przyciski sprawują się jak należy. Dzięki podpórce na nadgarstek nawet wielogodzinne loty nie męczą ręki. A jeśli urządzenie ci się nie spodoba, można je łatwo zdemontować! Saitek Cyborg Evo pokochają wszyscy fani symulatorów lotniczych. K.R.



Saitek Cyborg Evo
Joystick bezprzewodowy
Cena: 179 zł

Spirit, Golem oraz Ghost

Wspominaliśmy już w tym numerze o nowej linii odtwarzaczy przenośnych Manty, zajmując się modelem przeznaczonym dla miłośników grania. Teraz pora na pozostałe trzy urządzenia. Jak już wiesz, odtwarzacze mają podobne możliwości (odczyt CD Audio, MP3 i WMA, a także Video CD). Obudowy playerów wykonano z solidnego aluminium. Plastikowe przyciski są ciekawie rozmieszczone, lecz momentami reagują z oporem. Do kompletu dostaniesz także średniej klasy słuchawki z pilotem, baterie-akumulatorki i ładowarkę. Czym zatem różnią się wspomniane odtwarzacze? Szczegółami. Spirit, mimo że przeznaczony jest na rynek najtańszych urządzeń, oferuje ciekawą stylistykę. Golem jest bliźniaczo podobny do Gamblera (opis na poprzedniej stronie), tyle że nie ma tu płyty z grami i padów. Najdroższy model, Ghost, zasilany jest dwoma niklowo-wodorowymi akumulatorami i oferuje nowocześniejszy system antywstrząsowy z pamięcią 120 sekund dla MP3, 60 dla CD Audio i 5 sek. dla VCD. Ponadto zapakowany jest w gustowne, wyłożone materiałem pudełeczko zamykane magnetycznie.

Jest takie powiedzenie: „jak coś jest do wszystkiego, to okazuje się do niczego". W przypadku odtwarzaczy Manty na szczęście maksyma ta się nie sprawdza. Dźwięk jest niezły i powinien usatysfakcjonować każdego przeciętnego audiofila. Wyraźnie słychać wysokie dźwięki gitar, a basy brzmią zadowalająco. Cudów się jednak nie spodziewaj, gdyż w żadnym z urządzeń nie ma regulacji ustawień dźwięku. Dołączone słuchawki lepiej pozostawić w pudełku i korzystać z własnych. Playery grają wystarczająco głośno. Obsługa filmów przebiega bezproblemowo i bez wstydu można zaprosić znajomych na wspólne oglądanie. Odtwarzacze Manty to solidne produkty. Ich cena sprawia, że powinny znaleźć się pod choinką osób szukających kompleksowych rozwiązań, które nie chcą wydać przy tym równowartości małego samochodu. Naszym zdaniem, najlepszym wyborem dla fanów gier będzie oczywiście Gambler (można go używać zarówno jako odtwarzacza muzyki i filmów, jak i konsoli do gier). Miłośnikom muzyki możemy polecić najprostszego i najtańszego Spirita.

Sugerowane ceny urządzeń (www.manta.com.pl):
Spirit: 169 zł
Golem: 199 zł
Ghost: 299 zł

K.R.



Golem



Spirit



Ghost

Sieć bez limitu z satelity?

Dotychczas mieszkańcy małych miejscowości oraz wiosek mieli problemy z podłączeniem się do Internetu. Z Neostrady nie mogli skorzystać z przyczyn technicznych, a telewizje kablowe nie oferowały swoich usług w ich rejonie. Z ratunkiem przybywa firma Go Internet, od połowy listopada proponująca nielimitowaną Sieć z satelity.

Użytkownik podpisuje umowę na 12 bądź 24 miesiące tudzież bezterminowo, z miesięcznym okresem wypowiedzenia. Następnie kupuje za około 800 zł modem DVB, modem GPRS oraz nowoczesną, 70, cm antenę satelitarną skierowaną na satelitę ASTRA 19.2 East. Instalacja tego sprzętu przez fachowca kosztuje kolejne 140 złotych. Oczywiście można zrobić to samemu, a także skorzystać ze sprzętu posiadanego w domu (starej anteny czy modemu), jednak Go Internet nie gwarantuje wówczas prawidłowego działania Sieci.

Opłaty miesięczne są umiarkowane i obejmują zarówno odbiór danych, jak i ich wysyłkę (tzw. kanał zwrotny). Za nielimitowane łącze 256 kbit/sek trzeba zapłacić 109 zł, za dwukrotnie szybsze 159 zł, a za 1. megowe – 259 zł. W dowolnej chwili można też zawiesić korzystanie z łącza, co kosztuje miesięcznie 29 zł. Największą wadą rozwiązania jest wolne łączne zwrotne, realizowane w technologii GPRS pod nadzorem Centertela. Dlatego właśnie internet z satelity nie spodoba się osobom wysyłającym duże, kilkumegowe pliki. Przedstawiciele Go Internet twierdzą, że nie zamierzają konkurować z Neostradą i sieciami osiedlowymi. Swą ofertę kierują do osób, które nie mają możliwości korzystania z usług innych dostarczycieli Netu.



Tivi-iiyama

Firma iiyama zaprezentowała nowy model płaszczaka, łączący funkcje TV i monitora. C171WT posiada ekran LCD o przekątnej 1'' i proporcjach 16:9. Umożliwia on wyświetlanie obrazu w rozdzielczości 1280x768. Współczynnik kontrastu wynosi 400:1, jasność – 400 cd/m2. Matryca jest wystarczająco szybka, by bez problemów można było grać w gry – jej czas reakcji wynosi 25ms. Monitor posiada wyjścia VGA, antenowe, S-video oraz audio. W obudowę wmontowane są stereofoniczne głośniki o mocy 2.5 W każdy.



Więcej Creativ(ności)

Creative rozszerza swoją linię głośników Inspire o nowe modele. Pierwszym z nich jest zestaw Inspire T3000. W jego satelity, oprócz głośnika średniotonowego, wbudowano również głośniki wysokotonowe, co przekłada się na wyższą jakość dźwięku. Drugą nowością jest model Inspire T5900. Przednie głośniki satelitarne wyposażone są tu w dwie membrany (wysoko- i średniotonową), co pozwala uzyskać równowagę między średnimi i wysokimi tonami. Kolejnym modelem jest Inspire P5800 – zestaw 5.1 spodoba się osobom szukającym urządzenia oferującego najlepszy możliwy stosunek jakości do ceny. Najbardziej zaawansowanym z nowych modeli jest Inspire T7900. Ceny zestawów: 279 zł, 419 zł; 589 zł i 349 zł.



Podkładki dla nałogowych graczy



Ewolucja komputerowego osprzętu zatacza coraz szersze kręgi. Nie ominęła ona nawet tak prozaicznego elementu, jak podkładki pod mysz. Dzięki firmie Progamer (http://www.progamer.pl) można już w Polsce kupić podkładki firm Icemat oraz Steelpad. To prawdziwe limuzyny wśród tego typu akcesoriów. Wykonane są z wysokiej jakości materiałów: Icemat ze szkła, Steelpad z aluminium lub wytrzymałego plastiku i zapewniają to, czego każdy gracz naprawdę potrzebuje – wysoką precyzję sterowania. Po naklejeniu na ślizgi myszy specjalnej taśmy teflonowej lub ebonitowej (jest w pudełku z podkładką), której zadaniem jest zmniejszenie tarcia, gryzoń po prostu sunie po jej powierzchni niczym Rolls-Royce. Jakości wykonania nie ustępuje oczywiście estetyka. Jednolity kolor, umieszczone w rogu logo – proste wzornictwo potrafi naprawdę skutecznie przykuć uwagę.

Dodatkową rekomendację stanowi fakt, że niektóre modele podkładek Steelpad zaprojektowano przy współpracy klanu Schroet Kommando, a używane są one również przez graczy należących do takcih klanów, jak Team 3D, 4Kings, Mouse-Sports, D-skyline, Titans oraz nasz polski klan ConneXion.



KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS

Chcesz wygrać jedną z supernowoczesnych podkładek pod mysz? Weź udział w naszym konkursie! Odpowiedz na pytanie:

JAK BRZMI OFICJALNA, POLSKA NAZWA MYSZKI LANSOWANA W LATACH 90.?

A) manipulator stołokulotoczny B) wodzik ręczny przesuwny C) garściowiec kulkowaty

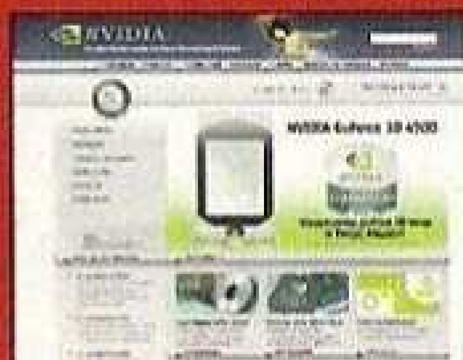
Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.PM.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 30 listopada

KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS • KONKURS

O czym szumi w Sieci

nVidia.pl to nie żart!

nVidia oficjalnie zaprezentowała w Polsce technologię SLI oraz poinformowała o uruchomieniu... polskiej wersji swojego serwisu internetowego. Jak zapowiadają przedstawiciele firmy: „Nowa witryna nVidii przeznaczona na rynek polski będzie oferować polskim partnerom firmy nVidia i klientom pełny serwis informacyjny zawierający wiadomości z życia firmy, informacje na temat produktów, pomoc techniczną i pliki do pobrania.". W sekcji „Gdzie kupić" będzie można w prosty sposób wyszukać informacje o dystrybutorach lub salonach sprzedaży detalicznej najbliższych miejsca zamieszkania klientów, dzięki czemu będą mieć lepszy dostęp do kart graficznych i technologii opartych na rozwiązaniach fnVidii. Czyżbyśmy więc pomału stawali się klientami godnymi uwagi światowych gigantów?



Internet z VAT'em i odpisem?

Posłowie, jak co roku o tej porze, zabrali się za grzebanie w ustawie podatkowej. Na ostateczne efekty ich zabawy trzeba jeszcze trochę poczekać, ale kilka zmian wydaje się być pewnych – zapewne wróci VAT na Internet, ale za to od podatku będzie można odliczyć część kosztów za korzystanie z Sieci.

tekst: Konrad Rawiński, Przemysław Ryk; Zdjęcia: Iiyama, Manta Multimedia, Creative, Lanox, Gamesnet, redakcja Click!

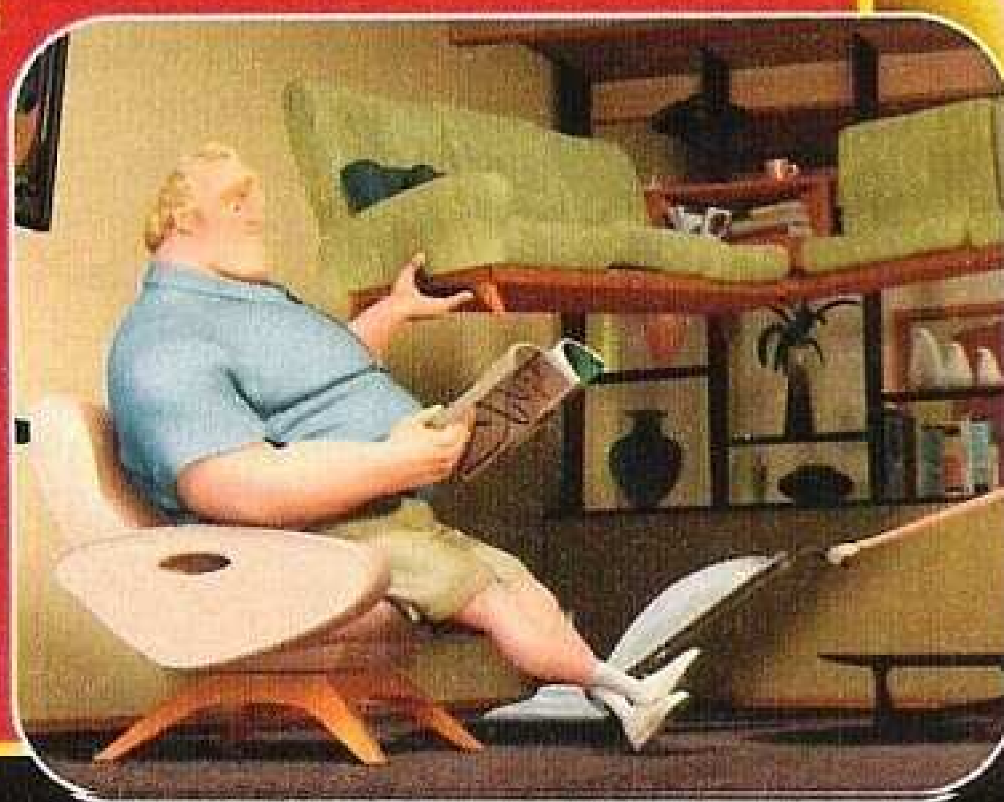
Iniemamocni

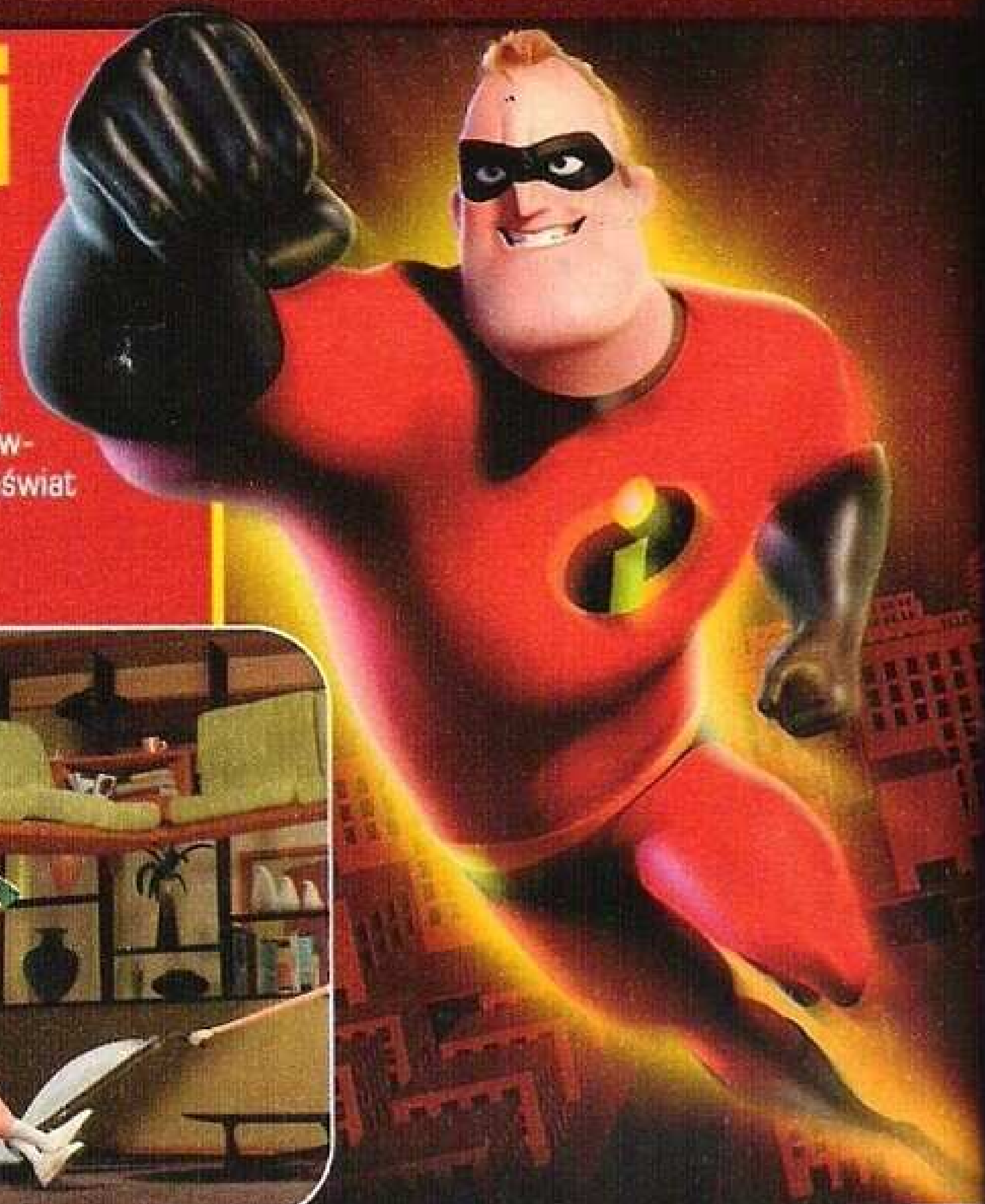


premiera 19.11

Zwariowany film animowany, który pragnie zająć miejsce „Shreka" na liście najchętniej oglądanych produkcji tego roku. Karty w rękawie ma naprawdę mocne. Po pierwsze, przygotowała go słynna wytwórnia Pixar (mateczka „Potworów i spółki" oraz „Gdzie jest Nemo?"). Po drugie, scenarzyści wymyślili masę zabawnych tekstów, zakręconych postaci i porąbanych scenek. Do kina warto więc wziąć komplet chusteczek – spłakanie się ze śmiechu gwarantowane.

Już sam pomysł obiecuje doskonałą zabawę. W jednym z amerykańskich miast żyje sobie zwyczajna na pozór rodzinka. Ojciec od leżenia na fotelu ma już lekką nadwagę i piwny brzuszek. Jego ukochana żona, Elastyna, spędza całe dnie w kuchni, zaś dzieci nieźle się uczą. Zatem sielanka? Niezupełnie! Pan Iniemamocny jest bowiem byłym superbohaterem, pogromcą bandytów na miarę Batmana. Parę lat temu przeszedł na emeryturę, stracił naturalną zadziorność i fizyczną formę. Teraz musi wznieść się na poziom Krzynówka. Miasto, ba, cały wszechświat znów go potrzebuje!





Sky Kapitan i Świat Jutra

premiera 26.11

Niecodzienna rzecz: współczesny film science-fiction wykonany tak, by wyglądał jak obraz z połowy lat 40. ubiegłego wieku. Nie chodzi tu oczywiście o efekty specjalne (te po prostu rządzą), a o fabułę, zdjęcia, stroje, charakteryzację, rysunek psychologiczny bohaterów oraz klimat.

Znany naukowiec ginie w tajemniczych okolicznościach. Badająca sprawę dziennikarka odkrywa, że w ciągu kilku miesięcy zabito pięciu innych naukowców pracujących niegdyś w tajnym laboratorium pod Berlinem. W chwilę później na miasto napadają gigantyczne roboty. Rząd nie wie, co ma zrobić – zwraca się o pomoc do Sky Kapitana, doskonałego pilota, poszukiwacza przygód i awanturnika, który już wiele razy ratował świat z opresji.

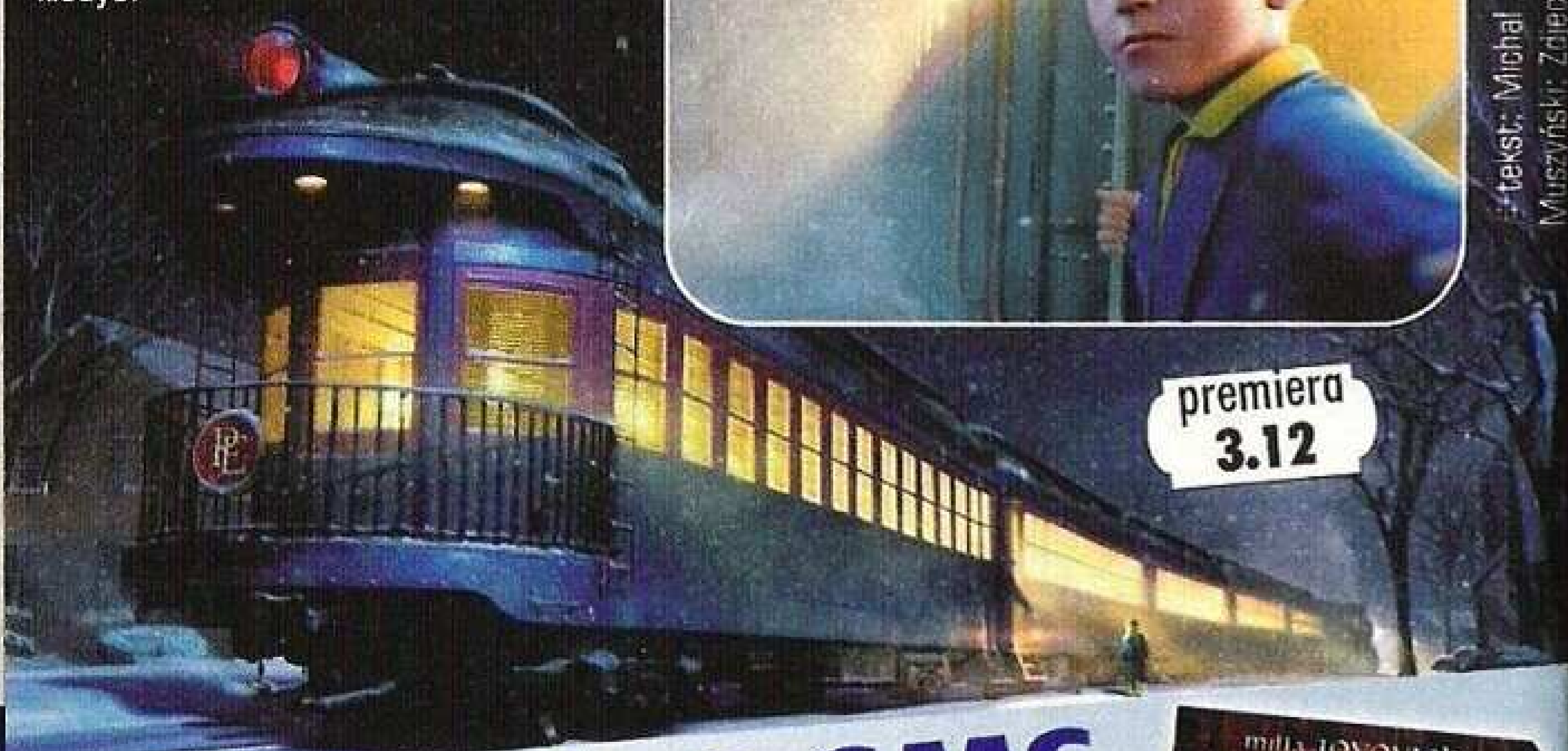
Prace nad filmem trwały dziesięć lat. Większość zdjęć nakręcono w studiu – wszystkie tła dołożono komputerowo, nadając im charakterystyczną barwę sepii. Obraz spodobał się zachodnim krytykom, którzy potraktowali całość jako hołd dla kina lat minionych. Widzowie byli bardziej ostrożni. Niektórzy dali się oczarować niecodziennemu nastrojowi, jednak wielu kręciło nosem...

Expres polarny

Coraz bliżej Święta! Coraz bliżej Święta! Pociąg na Biegun Północny rusza w podróż do chaty Świętego Mikołaja. Na miejscu każdy pasażer dostanie herbatę z wkładką i kakao serwowane przez pigmejów w dziwnych, kolorowych strojach. Tak mniej więcej brzmi zaproszenie, które dostają wszystkie grzeczne dzieci wybierające się do fabryki zabawek. I właśnie podobne zaproszenie dostaje pewien mały chłopiec – od tego momentu już nic w jego życiu nie będzie takie jak kiedyś.

Czym ta Gwiazdkowa propozycja filmowa różni się od innych? Ano zasadniczo tym, że jest w 100% wykonana komputerowo. Nie byłaby to żadna rewelacja, gdyby nie obsesyjna dbałość reżysera Roberta Zemeckisa o szczegóły. Wirtualnie wykonana postać Toma Hanksa jest wierną kopią oryginału.

Czy tak właśnie będzie wyglądać przyszłość kina – aktorzy zostaną zastąpieni swoimi komputerowymi odpowiednikami? Kto wie, może niedługo na ekranie ponownie ujrzymy Chaplina lub Marlona Brando...



premiera 3.12

tekst: Michał „Gulgot" Zacharzewski & Dawid „Dave" Muszyński; Zdjęcia: SPI, UIP, Forum Film, Monolith, CinePix

TAKŻE W KINACH

- *Immortal: Kobieta pułapka* – francuski film s-f. Bóg Horus przybywa do Nowego Jorku z końca XXI wieku, by odnaleźć kobietę o niebieskich włosach.
- *Komórka* – Ryan odbiera telefon od nieznajomej kobiety, która twierdzi, że została porwana. Pomoże jej? A może pomyśli, że to głupi kawał?
- *New York Taxi* – amerykańska wersja znanej komedii „Taxi". Tym razem właścicielem wypasionej gabloty jest kobieta, grana przez znaną z „Chicago" Queen Latifah.
- *Super Size Me* – zarąbiście śmieszny dokument o facecie, który przez miesiąc żarł tylko w McDonaldzie. Utył dwanaście kilo, stracił potencję, do tego mało się nie przekręcił!



KONKURS SMS

Odpowiedz na pytanie i wygraj płyty CD oraz DVD!

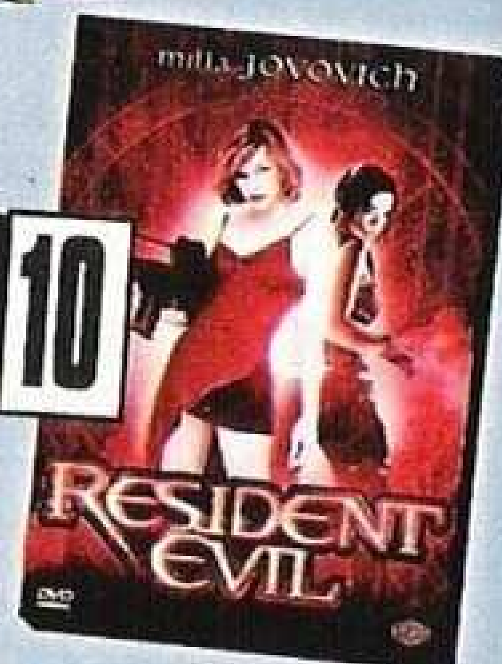
Jak nazywa się aktorka grająca Alice:

A. Sienna Guillory

B. Milla Jovovich

C. Sandrine Holt

Swoje typy prześlij pod numer 7164 jako SMS o treści CL.RE.# – zamiast # wpisz A, B lub C.
Na odpowiedzi czekamy do 30 listopada. Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT.





KNIGHTS OF HONOR

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter", a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Aby uaktywnić kod i powrócić do gry, ponownie naciśnij klawisz „Enter".

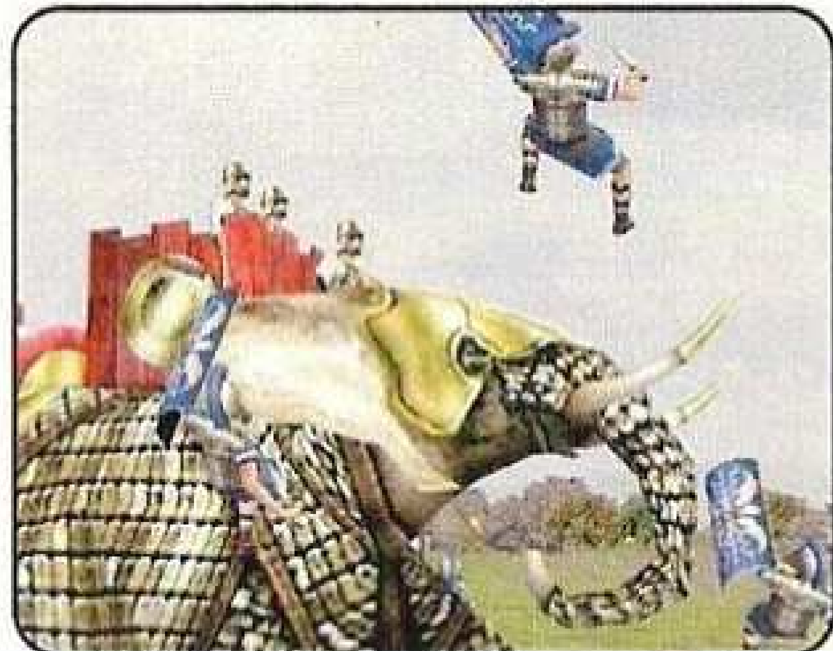
- bskinti – Dodatkowe 1000 książek i 100.000 sztuk złota
- bsdestroyer – Uszkodzenie konstrukcji
- bsnofog – Wyłączenie „mgły wojny"
- bsrai – Tryb bez pieniędzy
- bsnoai – Wyłączenie Sztucznej Inteligencji dla wszystkich królestw
- bsai – Włączenie Sztucznej Inteligencji dla wszystkich królestw
- bsswitch – Zmiana stron wybranych nacji



ROME TOTAL WAR

Uwaga! Większość z podanych poniżej kodów może być używana tylko raz w ciągu kampanii, a niektóre nie będą działały z innymi. Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- kill_character imię postaci – Zabicie wybranej postaci
- bestbuy – Jednostki są tańsze o 10%
- jericho – Zburzenie murów
- add_money X -:Dodatkowe pieniądze – w miejsce „X" należy wpisać sumę
- add_population Y X – Zwiększenie populacji – „Y" to nazwa osady, a „X" to liczba nowych mieszkańców
- auto_win attacker/defender – Atakujący/broniący wygrywa rozgrywaną automatycznie bitwę
- toggle_fow – Włączenie/Wyłączenie „mgły wojny"
- give_trait Z X Y – Nowa cecha dla wybranej postaci – „Z" to imię postaci, „X" nazwa cechy, natomiast „Y" poziom tej cechy
- list_traits – Lista wszystkich cech
- move_character Z X,Y – Przeniesienie postaci to innej lokacji – „Z" to imię postaci, natomiast „X" i „Y" to współrzędne
- force_diplomacy accept/decline/off – Zmuszenie drugiej strony do zaakceptowania/odmówienia/wyłączenie (komputer podejmie decyzję samodzielnie) ultimatum
- invulnerable_general nazwa postaci – W czasie walki generał jest nieśmiertelny
- season summer/winter – Zmiana pory roku (lato/zima)



TRIBES: VENGEANCE

Zanim uruchomisz grę, należy najpierw uaktywnić dostęp do okienka konsoli. Można to uczynić poprzez dodanie parametru „-console" do skrótu uruchamiającego grę. Na przykład, zmodyfikowany skrót powinien wyglądać następująco:

„C:\Program Files\Tribes Vengeance\tribes.exe -console"

Po zmodyfikowaniu skrótu uruchom TRIBES: VENGEANCE. Podczas gry naciśnij klawisz „Tab" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- god – Nieśmiertelność
- allweapons – Wszystkie bronie
- allammo – Maksymalna ilość sztuk amunicji i granatów
- fov # – Ustawienie odległości widzenia (w miejsce „#" wpisz liczbę od 01 do 99)
- stat all – Wyświetlenie wszystkich statystyk
- stat FPS – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę
- stat net – Wyświetlenie statystyk sieciowych
- stat none – Wyłączenie wszystkich statystyk



18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL

Zanim uruchomisz grę, należy najpierw uaktywnić dostęp do okienka konsoli. Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „config.cfg" znajdujący się w katalogu „...\Moje Dokumenty\18 WoS Pedal to the Metal". Znajdź linijkę „uset g_console", a następnie zmień wartość „0" na „1". Możesz teraz uruchomić 18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL. Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- cheat all – Wszyscy kierowcy, dilerzy oraz 600.000 dolarów
- cheat money – Dodatkowe 100.000 dolarów
- cheat drivers – Wszyscy kierowcy
- cheat dealers – Wszyscy dilerzy ciężarówek
- cheat star – Zwiększenie prestiżu o 10 punktów
- cheat stars – Maksymalny poziom prestiżu

Uwaga! Możliwe, że do używania tych kodów konieczne będzie zainstalowanie patcha 1.03.



CONFLICT: VIETNAM

Podczas gry naciśnij i przytrzymaj klawisz „Shift" i wpisz „AGENTORANGE". W ten sposób uzyskasz dostęp do specjalnego menu kodów.

EVIL GENIUS

Aby włączyć tryb cheatowania, musisz podczas gry wpisać „HUMANZEE". Jeśli na ekranie pojawi się specjalne okienko, to znaczy, że kod został poprawnie wprowadzony. Od tego momentu możesz używać poniższych kombinacji.

- Ctrl + O – Wszystkie przedmioty
- Ctrl + T – Wszystkie pułapki
- Ctrl + C – Dodatkowe 100.000 dolarów
- Ctrl + A – Armia ciemności
- Ctrl + S – Przełączenie nalotu/eksplozji
- Ctrl + M/N – Włączenie/Wyłączenie globalnego chaosu
- DEMO – Tryb Dev

Aby włączyć tryb Dev, musisz nacisnąć i przytrzymać klawisze „Shift" + „Ctrl" + „Alt" + „D", a następnie nacisnąć klawisz „~". Otworzy się okienko konsoli, gdzie należy wpisać jeden z poniższych kodów.

- Money [n] – Dodatkowe 100.000 dolárów – możesz jednak zamiast „n" wprowadzić inną sumę
- GiveAll – Wszystkie przedmioty
- df_buildinstant – Błyskawiczne budowanie pokojów
- df_buildinstantobjects – Błyskawiczne budowanie obiektów
- fireinthedisco – Podpalenie wszystkich

Poniższe kombinacje działają również w trybie Dev, jednak tylko poza okienkiem konsoli.

- Ctrl + M – Dodatkowy sługa
- Ctrl + A – Dodatkowy agent
- Ctrl + B – Dodatkowa zabawka



- Ctrl + G – Nieśmiertelność
- Ctrl + T – Trenowanie giermka (kursor myszki musi być ustawiony nad giermkiem)
- N – Przejście do dnia albo nocy
- Ctrl + E – Przełączenie eksplozji
- R – Włączenie/Wyłączenie deszczu

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT (DEMO)

Zanim uruchomisz grę, należy najpierw uaktywnić dostęp do okienka konsoli. Można to uczynić poprzez dodanie parametru „+set ui_console 1" do skrótu uruchamiającego grę. Powinno to wyglądać na przykład tak:

„C:\Program Files\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault Demo\mohpa_demo.exe +set ui_console 1".

Kiedy już zmodyfikujesz skrót, możesz uruchomić PACIFIC ASSAULT. Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- spawn weapons/JPN_44.hag
- spawn weapons/landmine_allied.hag
- spawn weapons/US45.hag
- spawn weapons/JPN_Model96LMG.hag
- spawn weapons/type100_smg.hag
- spawn weapons/US_Colt45.hag
- spawn items/binoculars.hag



FULL SPECTRUM WARRIOR

Poniższe kody wpisz w Cheat Menu.

- MERCENARIES – Nieograniczona ilość amunicji
- HA2P1PY9TUR5TLE – Wersja U.S. Army
- NickWest – Tryb wielkiej głowy
- SWEDISHARMY – Tryb autentyczny



SHELLSHOCK: NAM '67

Poniższe kody wpisz w menu głównym gry.

- noescape – Nieśmiertelność
- freedelivery – Dodatkowa broń
- norealguns – Nieograniczona ilość amunicji
- kensentme – Odblokowanie wszystkich misji oraz galerii zdjęć
- inapurplehaze – Tryb psychodeliczny

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Laureaci konkursów

CLICK! 09 – 2004

•**Konkurs SPIDERMAN 2** – *ręczniki:* Adam Duda z Siemianowic Śląskich, Sławomir Bidziński z Bielawa; *krzesełko:* Tomasz Stawicki z Tczewa, Łukasz Świątczak z Tychowa; *polar:* Bogdan Kapusta z Siemianowic Śląskich, Mateusz Baliński z Jaworzyny Śląskiej, Mirosław Krauze z Gliwic; *płyta CD:* Marzena Tyrakowska z Kowalewa, Krzysztof Romaniuk z Krakowa; *czapka+T-shirt:* Krzysztof Dziwit z Tuszowa Małego, Łukasz Zioło z Kielc, Andrzej Chomicki z Warszawy, Bartłomiej Wiśniewski z Dzierżązni,Hubert Małecki z Koła

•**Konkurs SOLDIERS** – Piotr Franczak ze Szprotawy, Bartosz Piotrowski z Godzieszy, Maciej Kośla z Warszawy, Karol Ciszewski z Filipowa, Czarek Jaskóła z Poznania, Grzegorz Żółtek z Iwaniska, Marek Glegoła z Gliwic, Anna Smuszko-Sobczak z Jawora, Artur Haba z Polic, Sebastian Garbacz z Czerwionki-Leszczyny, Przemysław Gębowski z Kalisza, Mieczysłąw Michalik z Bytomia Odrzańskiego, Bartłomiej Żelazko z Żabrza, Joanna Kierońska z Krakowa, Marcin Szwaja z Girzycka, Kornel Kawulok z Istebny, Zbigniew Sokołowski z Przemyśla, Renata Kowalska z Włoszczowy, Adam Turek z Jabłonnej, Krzysztof Andrzejewski z Sokółki, Patryk Pawlik z Redy, Mateusz Żukotyński z Nowej Soli, Michał Szecel ze Zgorzelca, Irena Szakoła z Mord, Radosław Kruk z Opola, Mateusz Bielecki z Radomia, Tomasz Szyszko z Leszna, Jarosław Tafelski z Łabiszyna, Adam Galecka z Zabrza, Grażyna Ziora z Zawiercia, Mateusz Ostrowski z Włocławka, Karolina Sosnowska z Chełmży, Maciej Gularski z Obornków Wlkp., Andrzej Manecki z Siemianowic Śląskich, Adrian Gola z Niechowa.

Się porobiło...

„Jak Kali ukraść krowa, to dobrze. Ale jak ktoś ukraść krowa Kalego, to źle..." – taki sposób rozumowania świetnie pasuje do części naszych czytelników. Po raz kolejny zasypały nas listy oburzonych graczy, którzy twierdzą, że złodziejstwo jest czymś całkiem normalnym. Zostaliśmy także sterroryzowani przez 16-letnią miłośniczkę SIMÓW, która grozi nam prasowym atakiem wściekłej mamuśki. Na szczęście pośród listów znalazło się kilka dotyczących recenzji ROME: TOTAL WAR – na tle pozostałych wypocin wręcz świetnych...

Wojna o RZYM...

Moja recenzja ROME: TOTAL WAR wywołała sporo polemik i dość powszechne oburzenie. Czasami artykułowane przez ludzi niekompetentnych, takich jak autor listu na pl.gry.rec., który starał się udowadniać, że nie znam znaczenia słowa „włócznia" oraz „imperium". Musiałem dopiero cytować encyklopedię oraz słowniki, by udowodnić mu, że włócznia nie była tylko bronią służącą do rzucania. Rodzajem włóczni była również sześciometrowa macedońska sarissa, którą rzucać mogłyby chyba tylko olbrzymy :). A oto dwa z listów, które nadeszły do redakcji:

1.

W związku z artykułem o ROME: TOTAL WAR na pewno rozgorzeje gorąca polemika z Szanownym Panem Redaktorem. Ja pozwolę sobie nie zgodzić się z opinią prezentowaną w artykule. Jestem nią wręcz zszokowany. Gram w RZYM gdzieś od końca września (żeby nie być posądzonym o piractwo, powiem, że mam legalną amerykańską kopię) i większość zarzutów uważam za absolutnie bezpodstawne. Na temat różnic pomiędzy MEDIEVALEM a ROME:

1. Stare mapy przypominały te z RISKA, były archaiczne i zmniejszały realizm gry. Wiele osób, wyjadaczy TOTAL WAR, wypowiada się o nowym rozwiązaniu w samych superlatywach. Ja też.

2. Co w „spacerujących figurkach" jest nie tak – są brzydkie czy co? Gra nabrała nowego wymiaru, umożliwia blokowanie przesmyków górskich i strategicznych przepraw rzecznych. Miodzio. Dzięki takiemu rozwiązaniu „siły szybkiego reagowania" z MEDIEVAL straciły rację bytu. Planowanie musi wybiegać wiele tur do przodu.

3. Zgadzam się, że ekonomia jest niejasna i utrzymanie wojsk również. In plus należy zaliczyć rozbudowane opcje handlu oraz dochody np. z rolnictwa.

4. Wzrost populacji. Rozwiązanie może mało realistyczne, ale nadające dodatkowy wymiar grze. Pomysł ten świetnie sankcjonuje potrzebę zdobywania niewolników i ogranicza liczebność rekruta. Można powiedzieć, że im mniej mieszkańców, tym osiedle ma mniejsze znaczenie i wolniej się rozbudowuje. Ja bym się nie czepiał.

5. Generałowie i gubernatorzy. Rozwiązałbym kwestię tak: gubernator ma wpływ na swoje miasto, gdy znajduje się w prowincji (bo przecież one nadal w grze są). Tak więc rozwiązanie znajdujące się w grze jest słabe. A w MEDIEVALU, jak do licha książę / hrabia / baron może mieć wpływ na prowincję, skoro znajduje się na wyprawie krzyżowej? Może przez Internet??? Dla mnie tamto rozwiązanie było idiotyczne.

6. Większość gubernatorów ma tak kiepskie satystyki zarządzania, że i tak mało dają prowincji. A szkolenie ich jest czasochłonne. A generałowie: dwa czy trzy heroic victory i mamy pięcio- lub sześciogwiazdkowego generała. Oczywiście, to zależy też od poziomu trudności. Ja mam przynajmniej trzech dziewięciogwiazdkowych (a w MEDIEVALU mogłem o tym tylko marzyć). [nieprawda, miałem w MEDIEVALU czterech 9-gwiazdkowych generałów naraz – Frogger]

7. Mapy. Za małe, ale ładne. Ot, co. Ja mam Radka 9800. Jakby były większe, oglądałbym slideshow. Creative bardzo walczył o optymalizację pod słabe sprzęty. Coś za coś. Lepiej modele 3D niż sprites.

8. Klawiszologia. Przeszkadzała mi, jak grałem w demo (bo troszkę przy poprzednich częściach czasu spędziłem), ale pewnie 90% szanujących się fanów grało w demo i się przestawiło. Grając już w pełną wersję, nawet nie zwracałem na to uwagi.

9. Bitwy. Super. Boskie. Wspaniałe. Dynamiczne. Filmowe. Jazda za mocna, co potwierdzają zresztą sondy na Sieci.

Siadam codziennie do ROME z bijącym sercem. Śni mi się po nocach i nie mogę się doczekać powrotu z pracy, aby znowu skopać tyłki Rzymianom. Tak, tak – oprócz frakcji rzymskich jest jeszcze parę grywalnych. Szanuję Cię Randallu, bo nie jesteś lizodupcem i jak coś piszesz, to szczerze. Daj może ludziom przedstawić swoją opinię i drukniјcie którąś z polemik związanych z ROME: TOTAL WAR. Jesteście, jakby nie patrzyć, opiniotwórczy i możecie zniechęcić niektóre dzieciaki. Ja uważam, że takie gry są najlepszą lekcją historii (pomijając niemiecką falangę) i to w takiej postaci, że trudno je zapomnieć. Pozdrowienia dla Randalla i całej redakcji najlepszego pisma za rozsądne pieniądze :).

Wojtek Krygier

2.

Jestem fanem waszego pisma właściwie od pierwszego numeru! (Piszę te słowa, żebyście wiedzieli, kto do was napisał, i żebyście wzięli sobie do serca mój list). Kupuję wasze pismo dla rzetelnych informacji i recenzji. Ale artykuł Jacka Piekary w 11 numerze CLICKA! dał mi sporo do myślenia. Randall recenzuje ROME: TOTAL WAR i nie wiem, czy ktoś sprawdzał tę recenzję. Jest ona napakowana fałszywymi informacjami (a zdjęcie słonia wprost powala na kolana, gdyż pochodzi z EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD). Jacek Piekara ocenił ROME na 4/6, przeliczając to na procenty około 67%/100%. Randall, powiedz mi, jak to się dzieje, że średnia światowych ocen tej gry wynosi 92%/100%!!! Twoja recenzja przeczy wszystkim nagrodom i wyróżnieniom, a było ich naprawdę wiele. Wielu graczy zawiodło się na CLICKU!, myślę, że tę ranę niełatwo będzie zagoić (radzę pomyśleć nad sposobem poprawienia reputacji). Jestem dobrej myśli i wierzę w was! Niech moc będzie z wami!

Tryku

Przyznam się bez bicia, że ja za bardzo przyzwyczaiłem się do MEDIEVALA, w którego gram

CLICKERS &...

rys. Marcin Kułakowski













do dzisiaj. Być może recenzję z RZYMU powinna pisać inna osoba, ktoś, kto darzy poprzednika RZYMU mniejszą sympatią. Dla mnie niemal wszystkie zmiany są na gorsze. Wystarczyło wzbogacić dyplomację i urealnić przerzut wojsk drogą morską, aby otrzymać naprawdę wspaniały program (plus oczywiście misje od Senatu, które uatrakcyjniają rozgrywkę). Stosując moje ulubione porównania damsko-męskie, powiedziałbym tak: zakochałem się w pięknej, wysokiej blondynce o prostych włosach i chciałem, aby jej następczyni była niemal identyczna. No może z większym biustem, nieco dłuższymi nogami i radośniejszym uśmiechem. A dostałem w prezencie Mulatkę z ogromnym afro na głowie. No i nie mogę się przyzwyczaić...

Natomiast mówiąc już zupełnie serio o światowych ocenach ROME. Co byłby ze mnie za recenzent, gdybym zagapiał się na innych oraz ich opinie? A jak wszyscy będą marzyć, żeby Andrzej L. został prezydentem świata, to mam iść za nimi jak durna owieczka? Wolę zawsze ostrzec czytelników przed możliwymi rozczarowaniami niż beztrosko nakłaniać ich, by wydali ciężko zarobione pieniądze. W końcu my – recenzenci książek, gier czy filmów – jesteśmy właśnie dla was. Nie dla producentów, dystrybutorów oraz wydawców, gdyż ich zwykle interesują quasireklamowe zachwyty, a nie dziennikarska uczciwość. Jak każdy mam prawo się mylić w swoich ocenach i sądach (może nawet nie „mylić", gdyż każdy człowiek ma swoją prawdę), a przynajmniej występować przeciw obiegowym opiniom.

Randall

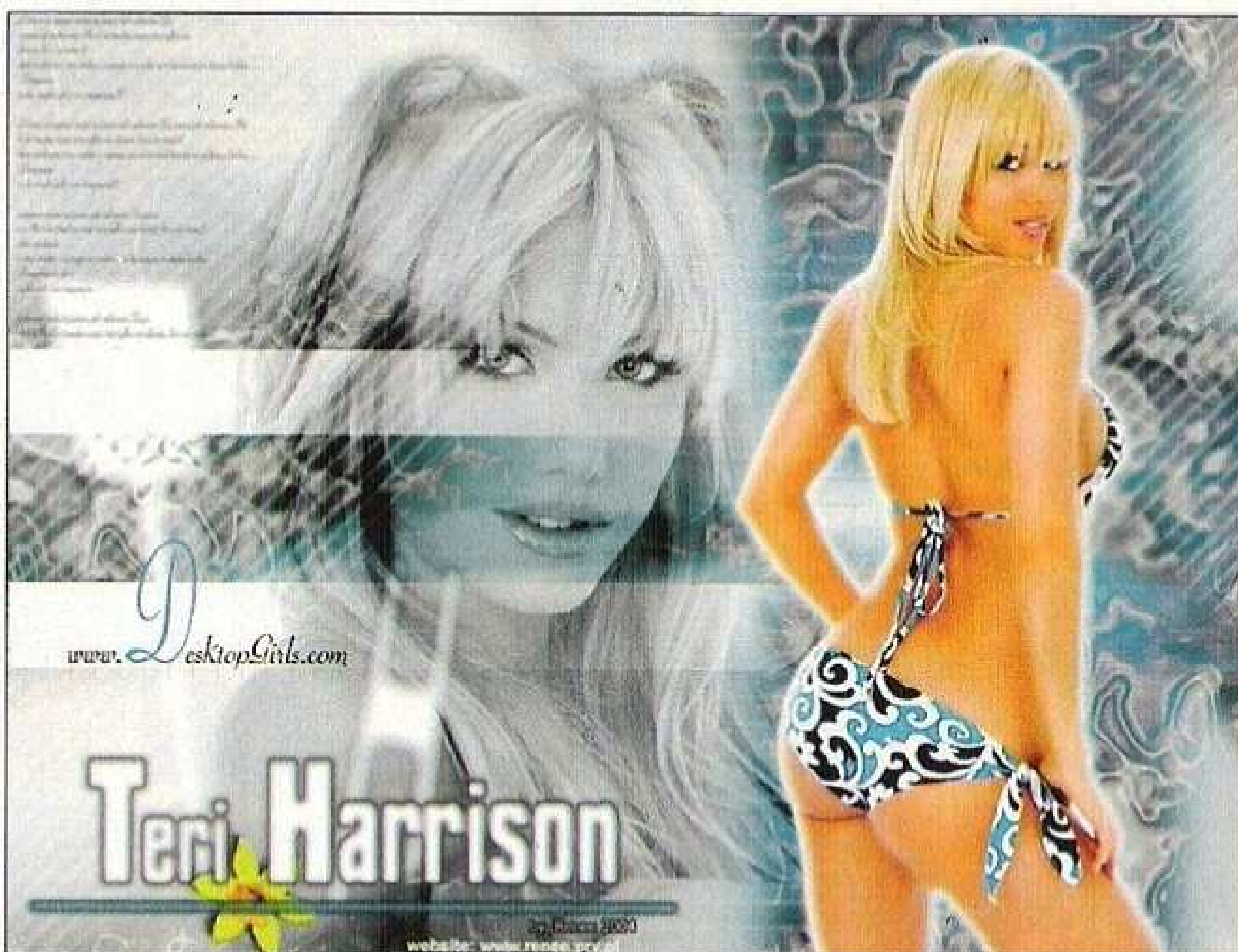


Ma nas w d...ie

Piszę do was w jednej sprawie. Otóż w ostatnim numerze ukazał się list kolesia, który chciał przemówić wam do tych pustych główek na temat kupowania pirackich gier. Bardzo zdenerwowała mnie wasza odpowiedź. Napisaliście, że kupno gier na giełdach to kradzież i porównaliście to do kradzieży Ferrari. Kopiowanie czyiś gier i sprzedawanie ich to moim zdaniem nie jest kradzież. W każdym interesie bywa tak, że inni czerpią korzyści z czyiś interesów. I jeszcze piszecie, że można kupić orginała za dwie dyszki lub grać w te gówna z gazet. Za tą kasą nie kupisz w markecie porządnej gierki, a w tym waszym clicku dajecie dema, albo jakieś badziewie. Jak już nie możecie dać czegoś porządnego, to pokażcie chociaż porządne zdjęcia lasek (nie są nawet gołe). Jeżeli wogóle odpowiecie na mój list to pewnie będzie to coś w stylu: „nic nie usprawiedliwi kradzieży", lub: „mam w nosie twoją niską pensję" itp. Może byś się zastanowiła nad tym Droga Redakcjo, że WIĘKSZOŚĆ OSÓB MA W DUPIE WASZE POGLĄDY O TEJ SPRAWIE.

Piotrek

(zachowano styl i pisownię oryginału – redakcja)



O matko, ręce opadają. I co tu się dziwić, że organizacja Transparency International umieściła nie tak dawno temu Polskę wśród 20 najbardziej skorumpowanych państw na świecie (w towarzystwie między innymi Nikaragui, Namibii oraz Mongolii). Jak widać, nowe pokolenie głupków oraz złodziei rośnie i ma się dobrze... Ciekawe, czy gdyby ktoś wlazł do twego domu przez okno i wyniósł telewizor, też uznałbyś, że to nie kradzież? No bo przecież ktoś po prostu zrobił dobry interes – wziął za darmo i sprzedał, więc o co chodzi?



Wojna o THE SIMS 2

Z wielkim żalem stwierdzam, że płyta „The Sims 2" dołączona do waszego specjalnego wydania bardzo mnie zbulwersowała. Kupując tą gazetę skakałam z radości, a tu nagle kiedy wracam do domu i ją włańczam okazuje się, że to tylko kit. Oszukaliście ludzi. Nie będę miała do Was żalu, jeżeli zwrócicie mi 8.50 zł za tą gazetę. Oczywiście koszt przesyłki na Wasz koszt. Jeżeli nie otrzymam zapłaty prasa dowie się o tym. Mam 16 lat, a moja mama jest dziennikarką. Mam nadzieję, że pozytywnie rozpatrzycie moją propozycję. Z poważaniem

Sylwia O. wraz z mamą

(zachowano styl i pisownię oryginału – redakcja)

Przede wszystkim, mama-dziennikarka mogłaby cię nauczyć pisać po polsku. To pierwsza sprawa. Druga rzecz: jak ty sobie, dziecko, wyobrażasz umieszczenie nowej gry (kosztującej w sklepach około 150 złotych), zajmującej 4 kompakty, na jednym krążku dołączonym do wydania specjalnego CLICKA!, które to wydanie kosztowało 8.90 zł? Dla każdego mającego w mózgu więcej niż jedną szarą komórkę jest jasne, że na płycie zamieszczamy dodatki do tej gry. I tak zresztą wyraźnie napisaliśmy na okładce!!! Trzecia sprawa: straszenie dziennikarzy dziennikarzami może wywołać tylko uśmiech rozbawienia. Jak chcesz, to podamy ci kilka tytułów pism, do których mama może napisać skargi. Zawsze będzie to jakaś rozrywka dla czytających (a i kubełek będzie czym wyścielić)...

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego), tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS), tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Kamil Brzózka, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

WYPRÓBUJ NOWE ŚRODKI NA ROBAKI!

W sklepach
od 5 listopada

Worms Forts: Oblężenie to pierwsza gra z kultowej serii Worms, w której możesz budować wielkie fortece, mieszczące olbrzymi wybór szalonego arsenału. Rozpętaj piekło, by zniszczyć swych tchórzliwych rywali w trybie dla jednego lub wielu graczy, tocząc walki w mityczno-starożytnych epokach. Tu możesz być tylko zwycięzcą lub pokonanym!

www.wormsforts.cdprojekt.info

WORMS FORTS
Oblężenie

PC CD ROM
PlayStation®2
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
TEAM17
SEGA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT
DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH